

murmures

LE MAGAZINE ROMAND DE LA CULTURE & DU DIVERTISSEMENT

HORS-SÉRIE SPÉCIAL JAPON

> Société

Un mot sur les bonsaï

> Sortie

Miyako : Au cœur des traditions
Tokyo Montanā Express : Un lieu à part

> Musique

Le Visual rock : Attention les yeux
Yamato : Un spectacle détonant

> Cinéma

Le chambara : Fines lames à l'écran
Les films de yakusa

> DVD

Geisha, le crépuscule des fleurs

> Voyage

Aventures au Japon

> Transport

Test de la Yamaha MT03
15 jours en Nissan Micra C+C

> Games

Wii : La dernière révolution de Nintendo
Forbidden Siren 2 : L'angoisse est de retour

> Manga

Dragon Ball : Une série culte
Aki Shimizu : Découverte d'une grande mangaka

GRATUIT

N°16 SEPT-OCT 2006

www.murmures.info



Avez-vous branché TVM3?

TVM3 est disponible gratuitement sur votre télé-réseau !



Découvrez maintenant le meilleur de la musique actuelle suisse et internationale avec TVM3, votre télévision musicale suisse romande!

TVM3 n'apparaît pas automatiquement sur votre poste de télévision, mais vous pouvez l'installer très simplement.

Besoin d'aide? Contactez la compagnie de télé-réseau qui dessert votre commune ou appelez TVM3 au 021 694 24 00.



© Stéphane Rieder

> Konnichiwa, chères Murmuriennes et chers Murmuriens !

Et voilà, vous tenez dans vos mains le numéro spécial Japon tant attendu ! On y a passé tout l'été, pour en faire un numéro vraiment hors norme, passionnant pour les férus de tout ce qui touche au Pays du Soleil Levant mais aussi attirant la curiosité de ceux qui ne s'y connaissent pas vraiment en la matière. Un bon moyen pour découvrir une culture riche qui ne saurait vous laisser indifférent.

Au menu de ce numéro, vous retrouverez vos rubriques habituelles mais à la sauce japonaise. D'entrée, c'est alléchant : nous avons testé pour vous des restaurants japonais succulents où il serait criminel de ne pas manger au moins une fois dans sa vie. Pour la société, découvrez les associations qui organisent des activités culturelles en lien avec le Japon sur Lausanne ou Genève, que ce soit des cours d'ikebana, de go ou des pièces de théâtre traditionnel. En musique, découvrez Yamato, un spectacle de tambours japonais qui passera par Genève en septembre, ou encore

le visual rock ou l'électro japonaise. Au niveau du cinéma, très en vogue ces temps-ci dans nos contrées, des articles sur le chambara, les films de yakusa ou encore sur Takeshi Kitano vous ouvriront les portes du septième art nippon, sans oublier l'interview du réalisateur du documentaire 'Geisha, le crépuscule des fleurs'; en voyage, suivez les aventures de deux Suisses au Japon pendant trois semaines; une page sport a été ajoutée à ce numéro spécial car on ne pouvait pas passer à côté de l'occasion de vous présenter l'équipe de sumo de Genève. Eh oui, ça existe ! Par ailleurs, découvrez des auteurs, des musiciens, des véhicules ou encore des jeux vidéo, tous en provenance directe du Japon ! Et bien sûr, vous trouverez vos pages mangas habituelles, cela va de soi !

En espérant que ce numéro spécial saura retenir toute votre attention, toute l'équipe se joint à moi pour vous souhaiter une bonne lecture et une bonne rentrée ! Sayonara !

Katia Margraf

Contenu >

> Société	2 > 7
> Le Vieux Diplodocus	5
> Sortir	8 > 10
> Abonnement	9
> Musique / Lives & Previews	12
> Musique / Interviews & Articles	14 > 20
> Musique / CD's	21 > 23
> Cinéma / Interviews & Articles	26 > 30
> Cinéma / DVD's	31 > 34
> Cinéma / CD's B.O.	35
> Arts / Théâtre	37
> Sport	38
> Voyage	40 > 43
> Transports	45 > 46
> Technologie	47 > 48
> Games	50 > 52
> Bédé	54
> Livres	55 > 57
> Manga	58 > 63
> Animé	64

> Murmures Magazine > Version 16

> Septembre 2006

Paraît 6 fois par an. Imprimé sur du papier écologique. Murmures n'est responsable que du contenu rédactionnel.

HelveticArts/Murmures

Case Postale 54

CH - 1211 Genève 28

Tel. : ++41 22/796 23 61

Fax : ++41 22/796 23 69

info@murmures.info

www.murmures.info

www.helveticarts.com

Compte Postal : 17-407699-2

Contact Rubriques >

Société : Katia Margraf (societe@murmures.info)

Sortir : Carlos Mühlrig (sortir@murmures.info)

Musique : Ghassan Yazigi (musique@murmures.info)

CD : Ghassan Yazigi (cd@murmures.info)

Cinéma : Yamine Guettari (cinema@murmures.info)

Art/Théâtre : Katia Margraf (theatre@murmures.info)

Voyage : Katia Margraf (voyage@murmures.info)

Transport : Layla Ben Salem (transport@murmures.info)

Technologie : Carlos Mühlrig (hardware@murmures.info)

Jeux Vidéo : André Kurz, Alexandre Thomas

(games@murmures.info)

Bédé : Yamine Guettari (bede@murmures.info)

Livre : Katia Margraf (livre@murmures.info)

Manga/Animé : Jeoffrey Rambintsoa (manga@murmures.info)

Rédacteurs & Collaborateurs >

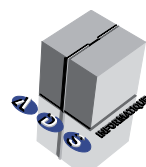
Nathalie Najm, Christian Couturier, Christian Inderbitzin, Christian & Christel Hamm, Frank Bader, Jonathan Henault, Bertrand Cavaleri, Alexandre Iordachescu, Antoine Bianchi, Evelynne Gigan, Marion Klotz, Christel Deshaie, Ricardo Diges, Eliane Bernard, Claude Sadois, Stéphane Perrone, Orianne Vatin, Jenifer Cross, Jeremie Monney, Boris Henry, Alexis Laipsker, Mathieu Goulin, Morgan, Céline Richardet, Josué Mendoza, Janie Mouthon, Sebastiano Manghi, Chloé Dethurens, Carole-Lyne Klay, Daniel Wulemin, Emmanuel Louis, Myriam Genier, Sergio Primavera, Nura El-Haj, Philippe Lüthi, Benjamin d'Alquerre,

Christelle Genier, Oscar Diaz, Jeremy Haldemann, Ali Azam, Vincent Mouthon, Thierry Lorient, David Cherix, Binh Huynh, Rachid Guettari, David Saudan, Xavier Jacquet, Alain Doche, Stéphanie Krieger, Sandrine Bettinelli, Greg Borel, Franck Potvin, Nicolas Guerin, Thierry Rod, Dimitra Meintassis, Filipe Almeida, Mara Morariu, Selsa Maadi, Séverine Gonzalez, Victor Theurer, Natalia Aparicio, Pierre-Alain Surdez, Lucien Vuille, Séverine Gonzalez, Nikki Raeber, Jean-Yves Crettenand, Valentine Pache, Joel Espi, Sarah Layani, Jean-Yves Crettenand, Max Menevault.

Remerciements >

A tous les rédacteurs et collaborateurs du magazine. Ainsi que : [Musique] Warner Music, Sony Music, EMI, Universal Music, Disques Office, Musikvertieb, Namskeio. [Cinéma] Buena Vista, Rainbow Vidéo, TTP Films, Warner Home, Universal, Dinifan, Impuls, Xenix, 369 Vidéo, Wild Side Video. [Jeux Vidéo] Allsoft, IFREC, ABC Software, Koch Media, Waldmeier, ABC, Sony Computer, Ubi Games, Gamecity, Microsoft, Thali, MPE, ActiveSoft, PRFact [Manga/Bédé] Mabell, Dybex, Kaze, Tokébi, Delcourt, Glénat, Soleil, Pika, Manga Distribution, Beez, Humanoïdes, Casterman, Dargaud, Fluide Glacial, Paquet. [Livres] Picquier, Fleuve Noir, Désordres, les Solitaires Intempestifs, Calmann-Lévy, Belfond. [Transport] Hostettler AG - Yamaha, Renault Nissan Suisse SA. [Théâtre] Orbite, théâtre du Poche. [Hardware] Pioneer, Toshiba, Samsung, JVC, Lenovo, Cowon, Medion, Archos, Mio Technologie, Canon, Puma, Olympus, Pinnacle Systems, TomTom, Epson, IBM, Microsoft. Et bien d'autres encore qui sont trop nombreux pour tous les nommer ! Et une ola pour Services Concept ! Merci à tous ainsi qu'aux lecteurs, abonnés, distributeurs et toutes les personnes qui participent de près ou de loin à l'existence du magazine. Merci !

> Nos Partenaires:



www.ads-informatique.ch

> Consulat Général du Japon

Basé à Genève, le Consulat Général du Japon compte un service consulaire 'classique' (passeport pour les ressortissants japonais, visas pour les étrangers...) mais aussi un service culturel très intéressant pour tout un chacun, qui propose divers cours d'art traditionnel japonais et organise des manifestations régulièrement et notamment le mois de la culture japonaise. Petit tour d'horizon de ses différentes activités culturelles.



Le Consulat organise tout au long de l'année, de septembre à juin, des cours d'ikebana, d'origami, de cérémonie du thé et de go. L'ikebana est l'art japonais de l'arrangement floral, qui met l'accent sur la perfection linéaire dans la composition des branches; deux écoles d'ikebana sont représentées: l'école Sogetsu et l'école Ikenobo. L'origami est l'art du pliage de papier pour créer des formes, comme la fameuse grue, symbole de longévité; on dit que si l'on plie mille grues, notre souhait va se réaliser. C'est ce qu'espérait une petite fille victime de la bombe A à Hiroshima; elle n'a malheureusement pas eu le temps de terminer et une statue commémore sa mort dans le Parc de la Paix et des milliers de grues en papier la décorent. Quant au go, il s'agit d'un jeu né en Chine il y a plus de trois mille ans et introduit au Japon avant le 8ème siècle: deux adversaires posent alternativement des pièces blanches et noires sur le plateau, le gagnant étant celui dont les pièces entourent la plus grande surface. Très répandu au Japon mais aussi en Occident, le go est un jeu plutôt divertissant ouvert à tous, jeunes et moins jeunes.



Le Consulat Général du Japon à Genève possède également une bibliothèque et une vidéothèque ouvertes à tous où il est possible d'emprunter, contre un dépôt de 20 francs des livres ou des vidéos pour trois semaines. Bien utile quand on sait que les livres en japonais ne sont pas monnaie courante dans nos librairies habituelles. Cela dit, pour pouvoir les lire, il vous faudra de bonnes notions de japonais. Si vous n'en avez aucune mais que cela vous intéresserait d'apprendre, le Consulat peut aussi vous renseigner sur les diverses écoles qui dispensent des cours de japonais, ainsi que sur les bourses d'études. Ne serait-ce pas fantastique d'étudier la langue directement dans le pays?

Au niveau des manifestations, la première à noter dans vos agendas est le quinzième anniversaire de la signature de la Charte d'amitié Genève-Shinagawa qui donnera lieu à des festivités les 16 et 17 septembre 2006 à Plainpalais et à la Cathédrale St-Pierre. Au programme, démonstrations de judo, d'escrime, de cérémonie de thé, d'origami, de tambours japonais, etc, souper aux saveurs japonaises et européennes, ou encore culte inter-religieux avec les moines de Honsen-ji et du Daigo-ji. Une belle fête en perspective donc!

Et bien sûr, dès début octobre commencera le mois de la culture japonaise avec d'innombrables manifestations en tout genre. A l'heure où j'écris ces lignes, le programme définitif n'est pas encore établi, mais je peux d'ores et déjà vous donner un aperçu de ce qui vous attend. Comme chaque année, en association avec les activités culturelles de l'Université de Genève, un cycle de films japonais sera présenté dans une des salles du bâtiment de Uni Dufour. L'occasion de découvrir des cinéastes nippons et un cinéma qui fait de plus en plus parler de lui. L'entrée est libre, avis aux amateurs!

Dans le cadre de ce mois japonais, le Forum de Meyrin s'associe au Consulat Général pour offrir au public un spectacle qui vaudra très certainement le détour: 'Zentu-Ji' (le temple de Zentu), une pièce du théâtre Nô, par la troupe Sakurama de l'Ecole Komparu fondée au 14^e siècle. Le théâtre du Nô est un art théâtral dramatique hautement stylisé, chanté et dansé, dans lequel les acteurs portent des masques très raffinés. La pièce en question a été écrite par Ujin Sakurama, grand acteur de l'Ecole Komparu, pour célébrer le 1200^e anniversaire de la mort du grand moine bouddhiste Kukai qui avait introduit au Japon le bouddhisme ésotérique de Chine. Avant la pièce, les spectateurs auront la chance d'entendre un chant bouddhiste donné par les moines du temple du Zentu. Attention, il n'y aura que deux soirées, les 24 et 25 octobre 2006, ne laissez pas passer l'occasion!



Pour rester dans le théâtre, nous aurons la possibilité de découvrir le 'kamishibai', autrement dit théâtre de papier, lors d'un atelier à la bibliothèque de la Cité. Divers contes du Japon seront présentés par la troupe Kami-Fusen sous cette forme théâtrale typiquement japonaise. Une démonstration de la cérémonie du thé suivra les contes. L'entrée est libre. Plusieurs concerts seront également donnés durant ce mois culturel pour permettre de découvrir la diversité de la musique japonaise. Des expositions sont également prévues ainsi que des ateliers de calligraphie et de danses traditionnelles. C'est sûr, si l'on s'intéresse au Japon et à sa riche culture, il faudra être dans les parages dès le mois d'octobre!

[Katia Margraf]

Consulat Général du Japon

80-82, rue de Lausanne

1202 Genève

Tel. +41 (0)22 716 99 00

Fax +41 (0)22 716 99 01

consulate@ge-japan.ch

www.geneve.ch.emb-japan.go.jp

MERCREDI 6
SEPTEMBRE 2006



GREG DI MANO

(F-RADIO FG) LA STAR MONTANTE DE LA HOUSE FRANÇAISE

VEN. 15 SEPTEMBRE 2006

IN AUGMENTATION NEW MOA

KENNY DOPE GONZALEZ

USA - MASTER AT WORK - DEFECTED



SAMEDI 23
SEPTEMBRE 2006

JD DAVIS

(THE VOICE OF DAVID GUETTA)



SAMEDI 30
SEPTEMBRE 2006

JACK DE MARSEILLE



SYNDICATE OF L.A.W.

SAM. 7 OCTOBRE 2006



> Cercle Suisse Japon

Partir au Japon n'est pas toujours accessible, car il faut bien admettre que le voyage coûte assez cher et que la vie sur place n'est pas donnée. Mais que les personnes passionnées par le Pays du Soleil Levant se rassurent : elles peuvent avoir un bon aperçu de la culture nipponne en restant en Suisse, en passant notamment par le Cercle Suisse Japon. Basée à Lausanne, cette association se propose de favoriser les contacts entre Suisses et Japonais et de leur faire découvrir leur culture respective par le biais de manifestations et activités diverses touchant aussi bien au cinéma, à la gastronomie, à la musique qu'à la calligraphie ou aux arts martiaux. A noter que c'est l'association du genre la plus active en Suisse romande.



Le Cercle Suisse Japon, en collaboration avec le Consulat Général du Japon, a notamment organisé pour la première fois à Lausanne un cycle de films japonais. Le cinéma nippon rencontre en effet depuis quelques années un franc succès et il est intéressant de pouvoir découvrir ces films. La première édition de ce cycle, qui s'est tenue en novembre 2004, a rapidement été suivie par trois autres. En novembre 2005, en plus des trois films d'excellente facture qui étaient proposés, les spectateurs ont pu assister à une conférence exceptionnelle de M. Yoshio Takami, directeur de Toei Animation Co, l'un des plus grands studios de cinéma d'animation japonais ; c'est à lui que l'on doit notamment Golderak, certainement encore présent dans les mémoires de tous les trentenaires aujourd'hui. Pour continuer avec une idée qui marche, le cinquième cycle de films japonais aura lieu en novembre 2006. La programmation n'est pas encore dévoilée mais il n'y a pas de raison pour qu'elle ne soit pas aussi intéressante que les précédentes.

Pour découvrir plus concrètement certains aspects de la culture japonaise, le Cercle Suisse Japon a également mis sur pied des ateliers dans lesquels les participants ont la possibilité de s'essayer à diverses activités : la calligraphie, la cuisine ou encore la poterie japonaise, appelée raku yaki, une technique de céramique qui date du XVI^e siècle et qui servait à fabriquer des pièces destinées à la cérémonie du thé ; un cours de poterie japonaise a d'ailleurs été organisé le 3 septembre 2006.

Plusieurs conférences et démonstrations données par des experts en la matière permettent également de se faire une idée sur différents sujets en rapport avec le Japon tels que l'avenir du pays, la calligraphie ou encore les jardins japonais et les bonsaï. Pour la fin de l'année 2006, le Cercle Suisse Japon prévoit deux conférences qui promettent d'être intéressantes. La première, qui se tiendra le vendredi 3 novembre 2006, portera sur les netzkô, ces petites figurines sculptées sur bois ou sur ivoire qui servent de contrepoids aux objets suspendus à la ceinture du kimono. Le conférencier ne sera autre que François Storno, auteur du livre 'Le netzkô errant' et grand spécialiste sur le sujet. La deuxième conférence, qui aura lieu le lundi 6 novembre 2006, attirera notre attention sur la danse traditionnelle japonaise et sera suivie, en mars 2007, par une démonstration de la troupe Senrei.



La musique n'est pas en reste. L'année passée, l'association lausannoise a proposé une démonstration de tambours japonais par la troupe Hibiki qui a été fondée en 1993 à Kawasaki par Sugeo Tamada et qui compte actuellement cinquante membres de plus de douze ans. M. Tamada a d'ailleurs enseigné le tambour japonais à un jeune Suisse qui a passé presque une année au Japon après s'être découvert une passion pour cet art ancestral. Cette année, en octobre, l'association organise un concert de musique japonaise au Conservatoire de Lausanne ; le programme n'est pas encore disponible mais cela ne saurait tarder.



Mais le Cercle Suisse Japon n'est pas une association où on ne fait qu'écouter des conférenciers ou apprendre des activités plus ou moins compliquées. Il organise aussi des fêtes et des événements typiquement japonais. Fin août – début septembre, les Japonais fêtent par exemple la première pleine lune de l'automne, une fête appelée tsukimi (voir la lune, littéralement). Il est de coutume de se réunir en famille ou entre amis dans les parcs, les temples ou les sanctuaires et de pratiquer la cérémonie du thé, d'écouter de la musique traditionnelle et de composer des haïkus (courts poèmes de dix-sept syllabes). Depuis 2004, le Cercle Suisse Japon organise chaque année une petite soirée pour vivre cet événement. Autre instant marquant dans la vie des Japonais : hanami (voir les fleurs, littéralement), la fête de la floraison des fameux cerisiers japonais. L'association met sur pied une petite expédition à l'Arboretum de Aubonne qui possède une grande variété de cerisiers et où il est possible de pique-niquer en toute tranquillité.

On l'aura compris, le Cercle Suisse Japon offre une véritable fenêtre sur le Japon par le biais de manifestations toutes plus intéressantes les unes que les autres. Retrouvez tout le programme pour cette fin d'année sur le site Internet de l'association où vous pourrez également vous inscrire pour devenir membre.

<http://cerclesuissejapon.net>

[Katia Margraf]



CERCLE SUISSE JAPON

Salut les p'tits Dinos,

Gourmand que je suis, j'ai envie de vous narrer
2-3 souvenirs d'expériences culinaires:

A Aigle (moi, enfant venant de Genève)
un escargot se dit un pain aux raisins.

A Londres (en week-end avec un pote)
une fondue au centre suisse nous a été servie
par des asiatiques portant le costume gruvérien.
Au Québec (ayant faim) ma pizza XL aurait pu
nourrir une famille avec 1-2 enfants.

A Berlin (avec mon fils) je n'ai pas osé acheter une
boule de Berlin à cause de mon allemand rudimentaire.
Au Japon (si j'y vais un jour) aurais-je le courage
de demander un japonais?

Bon appétit et amitiés.

Le vieux Dicotoplus

les p'tits Dinos

Murmures Magazine

Case postale 54

1211 Genève 28

la carte du vieux diplo



01h30 Grand-Théâtre-Champel

Nouveau terminus des Trams N13 et N15: Palettes

No **tambus**

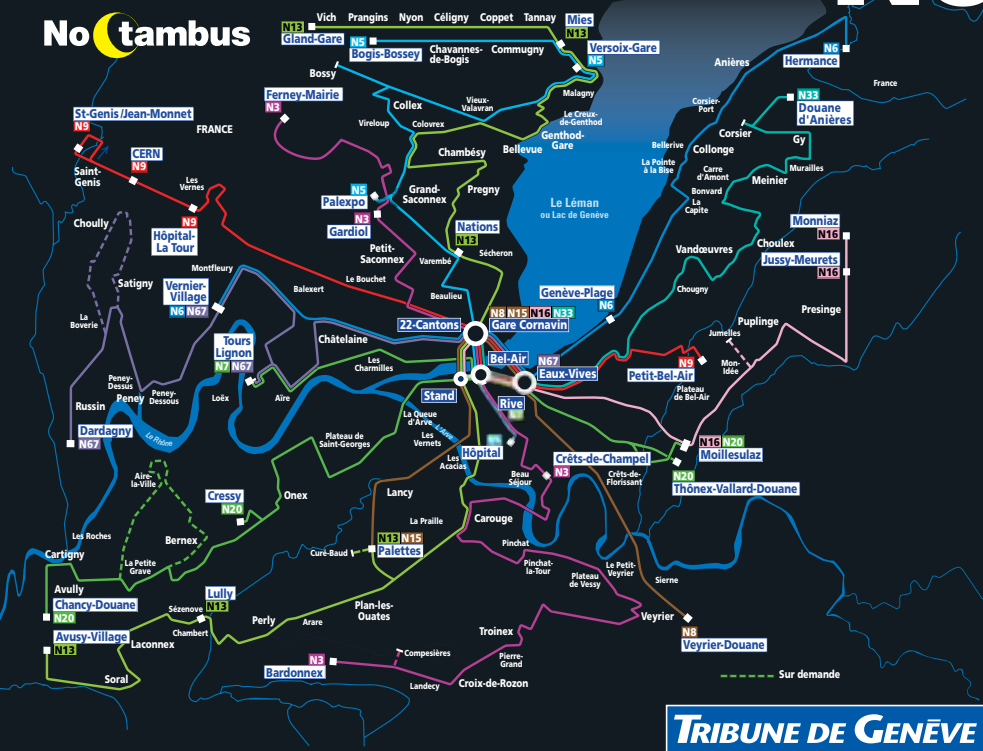
naxoo
la TV se déchaine!

No **tambus** unireso

plus de spectacles...

Réseau nocturne
Vendredi et samedi
de 0h00 à 3h45
60 communes
desservies

info mobilité unireso:
0900 022 021
(1,19/min)
www.noctambus.ch



TRIBUNE DE GENÈVE

ONE FM

CIPRET
PREVENTION TABAGISME
GENÈVE

fegpa
prévention
alcoolisme



Erable de Burger, *Acer buergerianum*

Ancestral, l'art des bonsaï a été longtemps réservé aux classes dominantes comme gardien des traditions. Mais à l'heure actuelle, nombreuses sont les personnes qui s'y adonnent, au Japon mais aussi dans le reste du monde. Mais en quoi cela consiste-il au juste ? Il faut tout d'abord savoir que les bonsaï ne sont pas des arbres petits de naissance, ils sont taillés pour les garder petits et leur donner une forme. Il existe plusieurs styles, mais la règle générale est que les branches doivent s'inscrire dans un triangle et se trouver en échelons plutôt que l'une face à l'autre. Nous avons interrogé Nicolas, un jeune homme passionné par les bonsaï et qui fait partie du 'bonsaï club du Léman' sur Genève. Il nous en dit plus sur ces plantes si fascinantes et sur les activités du club.

Peux-tu te présenter en deux mots ?

> Je m'appelle Nicolas, j'ai 29 ans, je suis biologiste de formation et passionné par la nature et l'art du bonsaï.

Comment t'es-tu découvert une passion pour les bonsaï ?

> Un peu comme tout le monde, suite à un achat dans une jardinerie en 1998. Mon premier arbre était un orme de Chine, qui est une espèce importée en masse d'Asie et qui a fini par mourir au bout d'un an et demi, faute de connaissances et de soins adéquats. J'ai ensuite été chez un professionnel du bonsaï, Jean-Marc Defferrard, qui tient une pépinière à Veyrier (GE). Et là, ça a été le début d'une grande passion, j'ai toujours mes tous premiers arbres et depuis de nombreux autres... L'art du bonsaï est véritablement une passion complète qui permet d'aborder de nombreuses disciplines (botanique, écologie, pédologie, poterie) et de nombreuses techniques. Dans notre société actuelle où nous sommes toujours pressés, la pratique du bonsaï permet de se détendre, de prendre le temps d'observer et de retrouver la juste valeur des choses : les cycles des saisons et de la nature, le respect du temps nécessaire pour former de beaux bonsaï...

Tu fais partie du 'bonsaï club du Léman', qu'est-ce que cela t'apporte ?

> Outre les affinités qui se créent entre les membres du club, c'est l'occasion de partager nos connaissances, nos expériences, nos avis et notre passion, le tout dans la bonne humeur... Nous organisons des sorties, des ateliers et plusieurs expositions par an. Le bonsaï est un art, et les avis des autres amateurs sont très importants pour faire progresser nos arbres et améliorer leur esthétique.



Pin blanc du Japon, *Pinus parviflora* (Pigmy yatsubusa)

Comment reconnaître un beau bonsaï ?

> Ce qui est important, c'est l'émotion qu'évoque un bonsaï quand on le regarde. Chaque personne aura un ressenti différent en observant un arbre en pot. Il y a des critères et des styles. Les Japonais ont codifié l'art du bonsaï et il est nécessaire de connaître ces règles pour choisir et former des bonsaï. Les arbres devront par exemple avoir une belle conicité, une belle base racinaire, un tronc au mouvement harmonieux, des branches régulières et bien placées...

Comment choisir son bonsaï ?

> Je conseille de fuir les jardinerie et les supermarchés qui vendent des bonsaï jetables (espèces tropicales ou subtropicales affaiblies et dans des mauvaises conditions sanitaires et de culture) et de s'orienter vers des professionnels ou

des clubs pour y trouver des bonsaï en bonne santé, dans de bonnes conditions de culture et avec des conseils pour l'entretien. Pour bien choisir un bonsaï, il faut déjà analyser les conditions qu'on peut lui apporter (emplacement, exposition, conditions climatiques...). Il faut savoir que les bonsaï d'intérieur, ça n'existe pas... seules quelques espèces bien particulières (figus, plantes grasses...) survivront à une culture exclusive en appartement. Quand on débute, certaines espèces sont plus résistantes et pardonnent les erreurs de débutants : ficus, orme de Chine...

Est-ce beaucoup de travail d'avoir un bonsaï à la maison ?

> Tout dépend du nombre de bonsaï et des espèces concernées, c'est une question d'organisation... Les bonsaï demandent surtout une constance au niveau des soins et notamment de l'arrosage pendant la période végétative. En été, des arbres placés dans de bonnes conditions de culture et dans un substrat drainant demandent régulièrement deux arrosages par jour. Il suffit qu'un bonsaï manque une seule fois d'eau et c'est fini... Ce qu'il faut savoir en premier lieu, c'est apprendre à arroser correctement. La plupart des bonsaï vendus dans le commerce meurent à cause d'un excès d'arrosage ; les personnes qui s'en occupent veulent trop bien faire. Lorsque la terre est mouillée en permanence les racines finissent par mourir à cause du manque d'oxygène ! Ce qui est important c'est d'arroser à grande eau pour imbibber complètement la motte et ensuite de laisser légèrement sécher le substrat (faire le test avec le doigt) avant de réarroser. Il existe actuellement de nombreux site web et de nombreux forums sur le sujet et vous y trouverez tous les renseignements dont vous avez besoin.



Azalea, *Rhododendron* sp.



Forêt de Stewartia, *Stewartia monodelpha*

Quelle la prochaine manifestation organisée par le club ?

> Nous organisons une grande exposition de bonsaï et d'Ikebana (art floral japonais) les 21 et 22 octobre 2006 à Veyrier et vous y êtes les bienvenus pour découvrir l'art du bonsaï et poser toutes vos questions !

[Katia Margraf]

www.bonsai-club-leman.org



> Tokyo Montana Express

André Kuenzy, architecte de formation, est 'l'homme bleu' qui s'est promené autour du monde sans prononcer une parole, mais aussi le concepteur du Tokyo Montana Express à Neuchâtel.



Sis dans un silo appartenant anciennement aux chocolats Suchard, il s'agit d'un étonnant restaurant japonais. Ouvert il y a maintenant trois ans, ce lieu frappe avant tout par son emplacement mais ici, tout intrigue, de l'enseigne en panneau autoroutier à la forme cylindrique du lieu, en passant par son énorme fenêtre offrant une vue imprenable sur le lac de Neuchâtel.

Au menu, à midi et le soir, du japonais et rien que du japonais. Mais ne vous y trompez pas, vous ne trouverez pas seulement les maintenant bien connus sashimi ou sushi, mais de la 'vraie' cuisine japonaise, diversifiée et inhabituelle pour une langue novice à la culture asiatique.

M. Kuenzy, comment vous est venue l'idée d'ouvrir un restaurant japonais dans un tel lieu ?

> En 1998 j'ai acquis un bel ensemble de locaux de stockage ayant fait partie des anciennes usines Suchard: un des deux entrepôts à palettes ainsi que le silo à sucre, situé en contrebas du pont CFF enjambant le vallon de serrières. J'aime faire visiter ce magnifique ensemble que j'ai nommé Le Rhinocéros. Il se trouve qu'il y a quelques années, un de mes visiteurs n'était autre qu'un jeune cuisinier japonais, rencontré dans le cadre du projet de l'homme bleu, lors de son premier voyage au Japon en 2001. D'une façon spontanée je lui ai proposé de créer avec lui un restaurant au sommet du silo, suite à quoi il a pointé le mot rêve dans son dictionnaire français japonais... une année et demie après la visite, le 18 août 2003, le Tokyo Montana Express ouvrait ses portes. Pour l'anecdote, j'ai découvert bien après le début de nos relations que mon chef, Masaru Kobayashi, avait fait sa formation chez Mikuni un grand chef de Tokyo, lui-même formé en Suisse chez un certain Freddy Girardet!



Un restaurant non-fumeur: avant-gardisme, tradition japonaise ou est-ce dû à l'étroitesse du lieu ?

> Un choix personnel, sans intégrisme.

Pourquoi le choix entre trois menus uniquement ?

> Le restaurant existe depuis trois ans et différentes formules ont été testées. Actuellement celles des trois plateaux le soir, qui peut toujours être complétée par une demande spéciale à l'avance est une formule simple qui permet de travailler avec des produits frais renouvelés, une carte évolutive, chaque jour amenant ses petites surprises.

[Mary L]

Rue des Amandiers 3, Neuchâtel,
www.tokyomontanaexpress.com



> Uchitomi

Si vous en avez assez du manque d'originalité des supermarchés suisses et avez envie d'un peu d'exotisme, de changement dans votre quotidien, rendez-vous chez Uchitomi.

Dès que vous aurez franchi la porte, à deux pas du Consulat du Japon et tout près de la rue de Lausanne, il vous suffira d'un peu d'imagination pour vous croire en train de faire vos emplettes dans une grande ville de ce pays. Le magasin propose effectivement un grand choix de ce que vous pourriez trouver dans une superette de l'Empire du Soleil Levant, de la nourriture, des bonbons, des objets-cadeaux aux vidéos en passant par la vaisselle.

Envie de changer des pâtes-pizzas ?

De mettre un peu d'originalité dans votre cuisine ? Peut-être vous laisserez-vous tenter par quelques mets étonnants, comme les haricots rouges sucrés, les anguilles grillées avec sauce ou bien encore par quelques boissons comme le Calpico (sirop à base de lait) ou la Sapporo Beer. Mais si vous êtes déjà pro de la cuisine japonaise, vous pourrez également vous procurer tout le nécessaire, y compris des ingrédients que vous ne trouverez nulle part ailleurs sur Genève. Si vous aimez sans trop connaître, vous pourrez également vous rabattre sur des produits plus accessibles au palais occidental.



Si vous maîtrisez la langue, vous pouvez également y trouver les journaux japonais. En revanche, le magasin ne vend pas de livres ou mangas. Le magasin reçoit des arrivages en provenance du Japon toutes les trois semaines environ, y compris des sortes de poissons qui ne se trouvent pas en Suisse et qui sont livrés congelés. Si vous vous sentez une petite faim, vous pouvez manger sur place, un petit coin cafétéria d'une vingtaine de places vous attend pour grignoter les sushi déjà préparés et emballés. Mais si vous êtes exigeant, vous pouvez également demander que l'on vous les prépare de suite, en passant commande à la caisse.

La cuisine de ce qui se veut un 'fast food' à la japonaise est visible de l'intérieur comme de l'extérieur du magasin, vous y apercevrez les cinq cuisiniers (de plusieurs nationalités) s'y affairer aux diverses spécialités japonaises. M.Uchitomi, le propriétaire, est lui, japonais et possède également un autre lieu, plus petit à Lausanne pour ceux qui n'auraient pas la chance de venir assez souvent à Genève. Étonnamment, ces endroits sont essentiellement fréquentés par la population locale, peut-être attirée par les prix pas trop élevés (sans que cela soit vraiment bon marché non plus).



[Sandrine Bettinelli]

Uchitomi Genève, 13-15 rue Ferrier
Uchitomi Lausanne, 5, ruelle Grand Saint Jean
www.uchitomi.ch

Abonnez-vous à Murmures Magazine et choisissez votre offre ci-dessous!

A	CHF	25.–	/	16 €	6 numéros
B	CHF	35.–	/	25 €	6 numéros + 1 cadeau
C	CHF	60.–	/	40 €	12 numéros + 2 cadeaux
D	CHF	100.–	/	65 €	12 numéros + 5 cadeaux

Choisissez vos cadeaux par ordre de préférence!
Ils vous seront envoyés dans la limite des stocks disponibles.

Plus de cadeaux en vous abonnant sur
www.murmures.info/abo



1



2



3



4



5



6



7



8

A remplir, découper puis nous renvoyer!

Nom et prénom

Date de naissance

Adresse

NPA-Lieu

E-mail

Téléphone

Signature

Formule désirée

☐ A

☐ B

☐ C

☐ D

Indiquez dans l'ordre vos cadeaux choisis pour l'abonnement: / ☐ / ☐ / ☐ / ☐ / ☐ / ☐ / ☐ / ☐ /

Comment avez-vous découvert Murmures?

Nom et prénom du parrain:

MURMURES
LE MAGAZINE ROMAIN DE LA CULTURE & DU DISCOURS

Pour la Suisse

Helvetic'Arts
Murmures Magazine
CP 54 - 1211 Genève 28
Tél. +41 22 796 23 61
Fax +41 22 796 23 69
www.murmures.info
CCP 17-614254-0

Pour la France

Contactez-nous par e-mail
abo@murmures.info
ou sur notre site internet.

> Miyako

Le Miyako (le cœur en japonais, cœur de Genève, cœur des traditions...) est peut-être le plus fameux des restaurants japonais genevois. Il propose, sur la rive droite du lac, un espace zen et sélect. La superficie, très agréable, permet au lieu d'offrir plusieurs ambiances.



Vous pourrez d'abord choisir le bar à sushi, qui seront préparés sur commande devant vous, exigence minimale pour que leur saveur vous procure un goût et une fraîcheur optimaux, à moins que vous ne demandiez la livraison à domicile, pour pouvoir les déguster dans votre propre cadre. Mais vos préférences iront peut-être plutôt à l'exotisme de

l'espace traditionnel japonais, avec tatami et serveuses en kimono, dont les cloisons peuvent être adaptées au nombre de convives et où l'on vous proposera Sushi-yaki et Nabe. Plus modernes sont les tables de Teppan Yaki, avec les plats préparés devant vous sur une plaque chauffante. Une cuisine qui date des années cinquante et a surtout été développée par des Japonais expatriés.

Dans l'espace traditionnel, il est également possible de s'exercer au karaoké, à condition de rester discrets pour ne pas déranger les autres clients. Vous aurez compris que c'est un service proposé mais pas forcément l'endroit où passer une soirée fête-karaoké déjantée. La clientèle est variée et internationale, allant des stars (si vous ouvrez l'œil, vous apercevrez peut-être Phil Collins ou Michael Schumacher) aux hommes d'affaires mais incluant aussi les familles, dont les enfants seront émerveillés par la dextérité des cuisiniers et



accueillis avec grande gentillesse. Etant donné le prix et l'ambiance, c'est l'endroit pour fêter un événement spécial auquel vous souhaitez donner un peu de classe. L'accueil est très agréable, soigné et personnalisé. Les cuisiniers sont japonais mais le personnel est occidentalisé, le but étant que tout le monde se sente parfaitement détendu. Le bien-être du client est, avec la qualité, un des objectifs principaux du Miyako. Pour la qualité, le restaurant a ses fournisseurs attirés et reçoit ses poissons entiers. Ils sont ensuite débités sur place dans une des cuisines. Il existe un autre restaurant à Zermatt et le propriétaire, M. Béat Schmid, a déposé la marque pour l'Europe et mis au point un système de franchise. Il espère voir naître d'autres lieux dans le monde prochainement. Pour mieux vous renseigner, n'hésitez pas à passer par le site Internet, très bien conçu, sur lequel vous trouverez également des explications à propos des termes culinaires japonais.

[Sandrine Bettinelli]

Miyako, rue de Chantepoulet 11, Genève, www.miyako.ch

> Imajiku

Dès que nous entrons, nos yeux sont apaisés par cette ambiance typique des restaurants japonais. La sérénité et le bon service sont l'un des principes que la maison respecte et cela paie car les clients sortent satisfaits et avec un grand sourire.

La décoration d'intérieur est faite avec des faux murs en bois et toile blanche, bois qui a été découpé et fait à la main. Des lumières chaudes, un sushi bar et un espace plus privé pour accueillir au maximum 8 personnes sont quelques détails qui retiennent en premier notre curiosité. La carte est plus que satisfaisante. Petite parenthèse, le support de la carte a été fait en bois et vous donne l'impression d'ouvrir un livre ancien ! Des nigiri - sushi, des fondues japonaises ou des nouilles froides (spécialité d'été), une carte riche et variée vous est proposée. Et si tout de même, vous vous perdez dans les nombreuses variétés de poissons ou de plats, 'les suggestions du chef' ou les menus du jour (qui changent tous les deux jours environ) seront là pour vous conseiller et, qui sait, peut-être vous faire découvrir des nouvelles saveurs.

Ouvert du lundi au samedi, Imajiku vous fait découvrir la gastronomie japonaise dans un décor calme et convivial pour une meilleure dégustation !

[Carlos Mühligh]

Rue de Lausanne 14, Genève



> Misuji



Placé dans un endroit stratégique, l'établissement se fait à peine remarquer dans le quartier de Plainpalais. C'est un genre de fast food japonais qui se permet de se cacher carrément avec des plantes tout autour afin de lui donner une ambiance un peu plus tropicale.

Il se trouve tout près de l'Université de Genève ce qui lui permet d'avoir une clientèle assurée en été comme en hiver. A l'intérieur, les couleurs blancs et marrons viennent décorer l'espace où les consommateurs de sushi peuvent manger sur place en toute tranquillité et protégés des regards externes. Une ambiance de propreté règne dans ce lieu. Avec ces petites tables et chaises en bois, le Misuji nous rappelle qu'on est entré dans un autre continent. Un continent où la pureté et la complexité des produits frais règnent. Au niveau de la restauration, vous trouverez une carte assez complète et variée mais surtout prête à consommer en quelques minutes. Un bon point pour toutes ces nombreuses personnes pressées de manger à midi ou le soir. Une carte variée de sushi et une pour les assortiments ainsi que des salades nature ou au crabe sont proposées par l'établissement à des prix raisonnables. Un lieu frais et simple pour manger sain et léger pendant l'été !

[Carlos Mühligh]

Bd du Pont-d'Arve 49, Genève

ON NE VERRA QUE TOI!

AVEC UN TEINT D'UNE BEAUTÉ RENVERSANTE.

NOUVEAU!

NIVEA VISAGE YOUNG BE BEAUTIFUL!
CRÈME DE JOUR TEINTÉE.

- Atténue optiquement les petites imperfections.
- S'ajuste à la carnation naturelle de ta peau.
- Pour un teint uniforme et délicatement teinté.

Tout pour les soins: www.NIVEA.ch/young ou 0800 80 61 11 (lu – ve, 9 – 12 h, gratuit).



> Yamato

du 27 au 30 septembre 2006,
Grand Casino de Genève



Boum boum boum boum... Les entendez-vous ? Pas encore, ils ne sont pas assez près, mais ils se rapprochent. Qui ? Mais les Yamato bien sûr ! Sortez vos agendas, car vers la fin septembre, ces surprenants Japonais font halte à Genève.

Bien entendu, un brin de présentation s'impose. Yamato ce n'est autre qu'un groupe de musiciens qui pratiquent le Wadaiko, le tambour traditionnel japonais. Rien d'extraordinaire présenté comme cela, mais ne vous y trompez pas, ces percussionnistes exécutent des performances hors du commun. Vous connaissiez les Tambours du Bronx ? Fort bien ! Mais à l'heure actuelle les regards ne sont plus à l'Ouest, en direction de l'Oncle Sam et de sa Grande Pomme, mais là où le soleil se lève. Et avec Yamato, il se lève en fanfare, au son des tambours ! Le réveil promet d'être à nul autre pareil...



Yamato, c'est avant tout une histoire. Leur nom vient de ce lieu qu'on appelle le 'pays de Yamato', situé à Nara, au Japon et dont on prétend d'ailleurs qu'il est le berceau de toute la nation japonaise. La troupe y a vu le jour en 1993, sous l'impulsion de Masa Ogawa, un maître réputé de taiko, ce grand tambour typiquement japonais. Ces origines historiques et traditionnelles se retrouvent dans les fondements de leur musique, comme le confirme son créateur : 'Yamato représente le Japon ancestral et la force de cette tradition ancienne est placée au cœur de cette perpétuelle recherche de nouvelles possibilités d'expression, en puisant dans les racines de notre pays [...] et dans celles du taiko, soit une histoire vieille de plus de 1500 ans.'

> CONCOURS 'Yamato'

Gagne une invitation pour 'Yamato' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Opus One

Après des débuts modestes, ces musiciens n'ont cessé de progresser et d'étendre leur réputation. Des simples concerts de rues, la formation est passée aux petites salles, puis aux grandes. Pour les remplir et étendre leur palette musicale, la troupe s'est élargie de nouveaux musiciens — leur nombre atteint une douzaine aujourd'hui — amenant notamment une touche féminine bienvenue. Après cela, comme le Japon ne suffisait plus, ils se sont exportés en Chine, en Inde, en Corée du Sud ou encore en Indonésie. Finalement, après avoir fait trembler une bonne partie de l'Asie, leur talent et les échos des sons de leurs tambours ont retenti jusqu'en Europe et en Amérique. Cherchant à aller toujours plus loin et visant toujours plus haut, la formation possède aujourd'hui une sacrée carte de visite. Les chiffres sont éloquentes : environ 200 représentations par année et plus de 35 pays visités à l'heure actuelle. Une belle réussite.

Mais qu'est-ce qui rend ces Yamato si exceptionnels ? Tout vient de leur instrument, si ordinaire et en même temps si particulier, nommé le Wadaiko. La taille de ces tambours typiquement japonais peut être extrêmement variée, de quelques dizaines de centimètres jusqu'à presque 2 mètres. Composés de bois, les plus gros sont sculptés avec des troncs d'arbres géants. Le Wadaiko a la possibilité de produire des sons très divers, faisant preuve de force et de puissance autant que de finesse. Difficile à transcrire par les mots, Yamato est une expérience qui se vit et qui marque autant les oreilles que les cœurs ; ce que confirme Masa Ogawa : 'Pour Yamato, tout part des battements du cœur. Dès lors que ce point central de la vie s'exprime avec ses pulsations, source de toutes les forces, ces énergies créent une interaction entre le public et la scène et pénètrent profondément à l'intérieur du corps.' Bien plus qu'un concert, c'est un spectacle, une véritable performance de scène qui est proposée au public. La troupe transmet à travers la musique toute la fougue et l'exaltation de la jeunesse qui la caractérise.

Accompagnant le rythme des tambours, on retrouve flûtes, cymbales et d'autres instruments plus exotiques comme le 'Shamisen', sorte de guitare japonaise, ou encore le 'Kane', un cylindre bombé dont on frappe l'intérieur avec une baguette pour rendre un son qui ressemble aux coups de fouet. Avec plusieurs douzaines d'instruments présents sur scène, on est plus proche de l'orchestre que du solo de batterie... En plus de cela, plutôt que de se limiter à nous en mettre plein les oreilles, Yamato propose des représentations également très visuelles, alliant costumes flamboyants et jeux de lumières à des danses rythmées et parfaitement chorégraphiées. C'est un show débordant d'énergie et de force positive qui vient envahir et secouer le public.

Amateurs de spectacles et de sensations fortes, on ne peut que vous conseiller de venir assister à l'une des représentations qu'ils donneront à Genève pour leur première venue en Suisse romande. Le Grand Casino a le privilège de les accueillir, et ce pendant la période de quatre jours allant du 27 au 30 septembre. Large possibilité de dates donc, mais aussi large éventail de prix. De CHF 40.- jusqu'à 80.-, de quoi permettre au plus grand nombre de profiter de l'événement. Indéniablement, ce début d'automne s'annonce tonitruant et plein de vie. Si vous habitez le voisinage, plutôt que de sortir les boules Quies, laissez-vous tenter et revigorer par ces hymnes orientaux. L'expérience en vaut le déplacement...

[Vincent G.]

www.yamato.jp



Sondage

Réponse possible sur internet:

www.murmures.info/sondage

Sondage auprès des lecteurs de Murmures

1

Comment as-tu découvert

Murmures Magazine ?

- ☐ Par un ami
☐ Dans un des lieux de distribution, lequel:
☐ Sur internet
☐ Dans un salon (Livres, Polymanga) ou un festival
☐ Autre:

2

Que penses-tu des rubriques de Murmures ?

excellent bien moyen pas terrible

Société	☐	☐	☐	☐
Sortir	☐	☐	☐	☐
Carte du Diplo	☐	☐	☐	☐
Musique	☐	☐	☐	☐
Cinéma	☐	☐	☐	☐
Soundtrack	☐	☐	☐	☐
Arts/théâtre	☐	☐	☐	☐
Voyage	☐	☐	☐	☐
Transports	☐	☐	☐	☐
Technologies	☐	☐	☐	☐
Jeux vidéo	☐	☐	☐	☐
BD	☐	☐	☐	☐
Livres	☐	☐	☐	☐
Mangas	☐	☐	☐	☐

3

Y a-t-il des rubriques qui manquent selon toi dans Murmures ?

☐ oui ☐ non

Lesquelles ?

4

Quelle rubrique ne te semble pas assez exploitée ?

5

Est-ce que des membres de ta famille ou de ton entourage lisent Murmures ?

☐ oui ☐ non

6

Que penses-tu des aspects suivants du magazine ?

excellent bien moyen pas terrible

Design	☐	☐	☐	☐
Format	☐	☐	☐	☐
Site internet	☐	☐	☐	☐

7

Participes-tu aux concours dans le magazine ?

☐ oui ☐ non

8

Est-ce que le prix de l'abonnement te semble adapté ?

☐ oui ☐ non

9

Quels autres médias romands lis-tu ?

- | | |
|---|-------------------------------------|
| ☐ Daily Rock | ☐ 20 Minutes |
| ☐ Le Matin Bleu | ☐ Live |
| ☐ Avant-Première | ☐ Start2Play |
| ☐ Music@ | ☐ Choose |
| ☐ Autres: | |

10

Commentaires divers sur Murmures Magazine :

Participe au sondage et gagne des CD et DVD

Nom:

Prénom:

Email:

Sondage à renvoyer par courrier à l'adresse suivante: Murmures, Case postale 54, 1211 Genève 28

SOCIÉTÉ

SORTIR

MUSIQUE

CINÉMA

ARTS

VOYAGE

TRANSPORT

TECHNOLOGIE

GAMES

BD

LIVRES

MANGA

ANIME

> La J-pop, emblème de la culture japonaise

Deuxième plus grand marché mondial du disque derrière les États-Unis, le Pays du Soleil Levant exporte cependant difficilement sa musique dans nos contrées. Genre à part, la J-pop (comprenez Japanese pop music) ne bénéficie que moyennement de l'extraordinaire attrait que le Japon exerce aujourd'hui sur l'Occident. Simple difficulté de langage, style méconnu ou encore complexe de supériorité face à une scène musicale jugée peu originale ? Les oreilles européennes ne semblent pas encore prêtes à se laisser séduire par les rythmes nippons, exception faite des bandes sons nostalgiques des dessins animés de notre enfance.



Ce style regorge cependant de sons originaux, d'artistes talentueux et reflète de manière exemplaire l'esprit japonais contemporain qui est un étonnant mélange de culture traditionnelle et d'influence étrangère. Petite plongée dans la galaxie J-pop.

Le terme J-pop est souvent employé et entendu comme l'ensemble de la scène musicale japonaise. Ce fut aussi longtemps le cas au Japon même si de nos jours, un rapide passage dans les rayons des disquaires nippons tend à faire mentir cette définition. J-pop, J-rock et J-rap possèdent en effet chacun leur rayon distinct, au même titre que le R'n'B ou le reggae, mais toujours séparés de la musique étrangère. En fait, les Japonais eux-mêmes semblent avoir beaucoup de peine à tracer des frontières musicales claires et précises entre les différents sous-genres de leur musique populaire.

Après la défaite en 1945 et les années d'occupation américaine, le Japon délaisse l'Asie et se tourne définitivement vers l'Occident, mouvement politique, économique et culturel que le pays avait amorcé depuis la fin du XIX^e siècle et le règne de l'Empereur Meiji. L'envahisseur américain bientôt précieux allié politique et économique, diffuse sa fascinante et dynamique culture populaire, introduisant dans le pays divers styles de musique comme le jazz, la country ou encore le rock'n'roll. Mais s'il est une qualité que le Japon a su développer à travers son histoire, c'est son extraordinaire capacité d'assimilation et d'absorption des cultures étrangères dans tous les domaines. La musique n'échappant pas à cette tendance, les nouveaux sons provenant d'outre-mer furent ainsi absorbés par la culture musicale nipponne. Ils cessèrent dès lors d'être de la musique d'importation pour être créés, produits et interprétés par les Japonais et pour les Japonais.



En réalité, la J-pop en tant que genre musical à part entière n'apparaîtra que vers le début des années 1990, issu de ce processus d'assimilation si particulièrement japonais. D'une part elle puise ses influences mélodiques dans le rock, le jazz et la folk importés des États-Unis et d'Angleterre, d'autre part elle s'inspire des paroles et des thèmes de styles typiquement japonais tels que la kayôkyoku, musique de variétés aujourd'hui désuète, et le enka, chant traditionnel populaire qui privilégie les paroles romantiques et mélancoliques. Cette nouvelle musique populaire fut d'abord appelée dans les années 1970 et 1980 New Music ou City Music, puis Wasei-pop (littéralement 'pop créée au Japon') pour ses composantes urbaines, jeunes, modernes et japonaises. Il semble qu'il faille attribuer la paternité du terme précis de J-pop à J-Wave, une radio FM tōkyôite à la mode vers la fin des années 1980. Le genre est à présent défini : une instrumentation et des rythmes occidentaux accompagnant des paroles sentimentales, populaires ou festives se référant à la vie quotidienne de la jeunesse japonaise. La J-pop connut alors un succès national fulgurant pendant toute la dernière décennie du XX^e siècle. Au niveau international, la J-pop se diffusa sur tout le continent asiatique grâce à l'explosion d'un loisir et d'une passion partagée par une grande partie de sa jeunesse, le karaoké.



La J-pop reste cependant, depuis ses origines, intimement liée à la santé de l'industrie du disque. Florissante dans les années 1990, elle subit aujourd'hui le contrecoup de l'apparition du peer-to-peer et de la crise économique. Malgré le recul des ventes, il reste souvent difficile pour une oreille inexpérimentée de trier parmi l'effolante profusion de titres et d'artistes. Il existe cependant quelques stars incontournables qui ont su s'affirmer dans un marché plus que compétitif et faire évoluer le genre. Pour ne s'attarder que sur les plus célèbres, citons Namie Amuro, qui fut longtemps considérée comme la reine incontestée de la pop. Elle fut la première à écouler 3,7 millions d'albums avant de se 'convertir' au R'n'B. Elle n'est détrônée aujourd'hui que par Ayumi Hamasaki, chanteuse incontournable de la scène musicale nipponne. Elle fait partie de ce petit nombre d'artistes qui font et défont les modes parmi la jeunesse japonaise.



La J-pop et ses artistes imprègnent aujourd'hui intensément l'univers sonore et culturel de l'archipel nippon. Elle est présente partout : publicités, dessins animés, karaoké, bandes son de films, etc., emblème d'une jeunesse partagée entre l'attrait d'un Occident idéalisé et ses racines profondément japonaises.

[Laurent Christeller]

Pour plus de détails et d'informations :
<http://nipppop.com>
www.jpoppmusic.com



> Rock in Japan



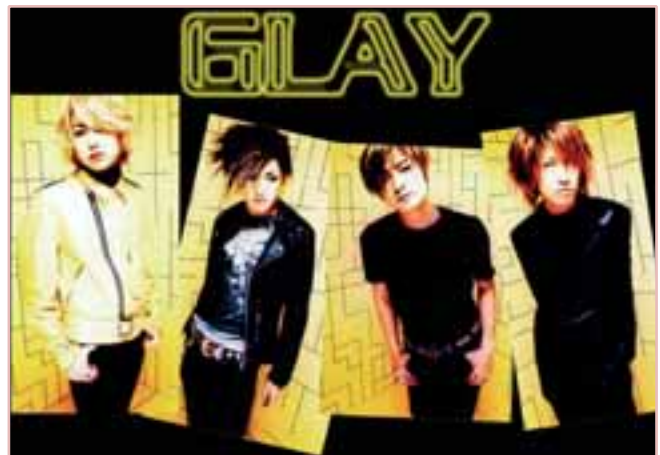
Débarquant au Japon dans les bagages des G.I.'s américains durant les années 60, le rock est aujourd'hui une des musiques les plus populaires du pays. Comme pour les autres formes de musique, les artistes japonais adoptèrent très vite le style et l'assaisonnèrent à leur sauce.

Le J-rock (appelons-le ainsi par commodité même si le terme est peu usité au Japon) se décline sous toutes les formes, du bon vieux rock'n'roll au noise rock, en passant par le punk et le metal. Souvent confondu avec la J-pop, le J-rock se différencie par une importance nettement donnée aux instruments 'basiques' du genre (guitare, basse et batterie) et par des paroles souvent moins pathétiques. Son industrie est partagée entre deux conceptions de production. L'une réunit la grande majorité des artistes et est financée par les majors. L'autre, souvent plus dynamique et originale, est composée de labels indépendants. La scène japonaise va aussi donner naissance vers la fin des années 80 à un style exclusivement nippon : le Visual kei.

The Ventures fut le groupe qui introduisit le son fascinant de la guitare électrique au Japon. Le groupe marqua profondément le public japonais et depuis leur première tournée triomphale de 1965, ils retournent au Japon quasiment chaque année. Ils influencèrent toute une partie de la scène japonaise, comme le musicien Takeshi Terauchi qui, avec son groupe les Blue Jeans, prépara le terrain et les oreilles du public à l'arrivée du rock moderne au Japon. L'influence du rock psychédélique anglo-saxon marqua ensuite un tournant majeur de la scène pop japonaise. Il répondait en effet aux attentes d'une certaine jeunesse estudiantine et révoltée. De nombreux groupes japonais tels que Hadaka no Rallizes (aussi connu sous le nom des Rallizes dénudés) dont le leader, étudiant à l'Université de Kyoto et qui appartenait à un groupuscule communiste, japonisa le genre et lui arracha son étiquette pop. Les influences les plus évidentes étaient les mêmes que partout dans le monde, le Velvet Underground, Led Zeppelin et Jimi Hendix.



L'influence de la folk américaine dans les années 70 permit à une scène plus populaire et moins souterraine de se développer. Bob Dylan et Joan Baez furent les influences majeures de toute une génération d'artistes japonais qui, une guitare seule en main, gagnaient la liberté d'écrire et de chanter des chansons. Les premiers pas du folk/rock au Japon furent aussi très politisés. En 1969, près de la gare de Shinjuku à Tokyo, une série de concerts appelés 'Folk Guerilla' fut organisée en protestation à la guerre du Vietnam. Certains de ces concerts réunirent plus de 5000 personnes. Tout en étant plus accessible à une plus grande majorité des Japonais, la folk restait indissociable de l'esprit rock de l'époque. Symbole de la révolte face à l'industrie du disque, URC Records, le premier label indépendant japonais naît en 1969, réunissant des musiciens de Osaka et de Kyoto. Ce label reste une référence pour tout le rock indies japonais actuel.



Dans ses origines, la scène rock japonaise ne présente donc pas d'originalité par rapport au reste du monde. Tout du moins jusque dans les années 80 et l'apparition du Visual Kei, un style atypique et complètement nippon. Il est malaisé de donner une définition claire de ce genre qui n'invente absolument rien au niveau musical. Le Visual Kei se distingue en fait essentiellement par l'importance donnée à l'esthétique de ses représentants. Chaque groupe possède une identité visuelle propre avec une variété de styles étonnants. Parfois gothique, glam, metal ou influencée par l'univers visuel des manga/anime, la tendance est aux profils androgynes, voir quasi-féminins alors que la plupart des musiciens sont des hommes. Certains critiques n'hésitent pas à faire remonter cet esthétisme au théâtre japonais traditionnel où les femmes étaient toujours interprétées par des acteurs travestis. Les mauvaises langues affirment souvent que les artistes de Visual mettent un peu trop en avant leur image tout en délaissant la qualité musicale. Mais certains groupes sont élevés par leur public au rang de véritables idoles et leur influence musicale dépasse largement l'archipel nippon. X-Japan est considéré comme le groupe qui a initié le genre. Avec un son d'inspiration heavy metal, ses musiciens possédaient une apparence très glam-rock. Autre groupe qui a marqué l'histoire des débuts du Visual Kei, Malice Mizer distillait un rock metal, voire death metal et possédait un style visuel inspiré de l'esthétique gothique. Le style commence aujourd'hui à se faire connaître en Occident grâce à des groupes comme Dir en Grey qui se sont produits lors de concerts en Europe.

Le rock japonais a donc encore de beaux jours devant lui. Le genre séduit et enthousiasme la jeunesse japonaise depuis ses origines. La vitalité de sa production indépendante est aussi un signe de dynamisme et d'originalité qui lui permettra à coup sûr de se renouveler et de s'adapter aux évolutions de l'industrie musicale contemporaine.

[Laurent Christeller]

www.jrocksaga.com



LEXUS
presents

THE NEW SHOW!
KAMI-NARI 2006

YAMATO

THE DRUMMERS OF JAPAN

www.yamato.jp

Grand-Casino Genève - 27 au 30 septembre 06

Les 27, 28 et 29 septembre à 20h30 - Le 30 septembre à 15h00 et 20h30



www.opus1.ch
Info OPUS ONE: 022 365 11 60



TICKETCORNER
0900 800 800
CHF 1.19 / min.

L'illustré



> Visual Kei ou Visual Rock

Le Japon musical des années 80, comme le reste du monde, voit l'underground se parer de tenues gothiques et les médias agiter la tête au rythme du son hard rock. C'est dans ces racines éclectiques que se nourrissent les débuts du Visual Kei ('Mouvement visuel'). Sa particularité: Il ne se définit pas par une approche musicale, mais par la mise en avant d'une identité visuelle très forte.

Tout commence sur la scène indépendante de Tokyo, et ce qui se fait alors est un surprenant mélange de punk et de goth, tant au niveau de la musique que des tenues vestimentaires. Mais le phénomène ne décolle vraiment qu'à la toute fin de la décennie, grâce à Extasy Records, label créé par Yoshiki Hayashi, leader du groupe X-Japan. Cette structure s'approprie alors la majorité des groupes initiateurs du genre, dont les célèbres Luna Sea. Au début des années 90, le mouvement est encore associé à l'amalgame 'post-punk' de Bauhaus ou The Cure. Le terme Visual Kei ne vient que plus tard, mettant en évidence l'importance de l'esthétique visuelle, au même niveau que la qualité musicale. Chaque groupe se définit d'abord par son look, à tel point que les plus extrémistes, tels que Malice Mizer, tombent rapidement dans la surenchère, à grand renfort d'ailes de démons ou de masques menaçants. Rapidement, les majors sentent le filon et s'approprient le phénomène. La médiatisation est massive (talk-show, pubs, etc.) et des groupes formés sur castings ne tardent pas à apparaître. L'objectif avoué: La féminisation du public. Résultat: Un succès commercial sans précédent, mais la perte d'indépendance d'un milieu maintenant très divisé.



Actuellement, les groupes majeurs officient dans un style proche du néo-metal (par exemple Dir en Grey), indiquant un genre en mutation, sans restrictions musicales. Et si jusque-là le Visual Kei n'avait pas vraiment franchi les frontières nippones, il commence enfin à trouver sa place hors du Japon, grâce à divers labels spécialisés dans l'importation du genre, et en particulier des excellentes productions indépendantes qui nous font oublier les pubs de shampoing. La plupart des albums ou DVD de ces groupes ne sont pas vendus ici, mais Dir En Grey est enfin distribué en Europe depuis le mois de juillet. Avis aux amateurs!

X-Japan. Ce sont d'eux que la popularité est venue. Pourtant, avec un style proche du heavy metal américain des années 80, tant musicalement qu'esthétiquement, c'est peut-être le moins étonnant des groupes Visual Kei. Après une décennie d'albums sans échecs commerciaux, le groupe se sépare en décembre 1997. Contenant une partie de leurs plus grands hits, 'Blue Blood' (1989) est l'album de la reconnaissance. Le morceau 'X' est d'ailleurs l'hymne acclamée du groupe et représente à lui seul l'essence même de leur approche musicale. Riffs ravageurs, solos chevelus, batterie à double pédale endiablée... heavy metal, en somme.



Luna Sea. Considéré comme le groupe phare de la vague goth/punk du Visual Kei, Luna Sea propose, à ses débuts, une série d'albums sombres, à la production brute, faisant des riffs à contretemps et des rythmiques saccadées l'une des marques de fabrique du genre. Avec le succès, le groupe se laisse aller vers un son plus pop/rock. Le quintet s'éteint en décembre 2000 (décidément). Marquant le début du tournant pour Luna Sea, 'Mother' (1994) est un heureux cocktail du goth/punk des débuts et d'un rock alternatif plus mélodieux. Très dense et cohérent, cet album mélange habilement les hits évidents ('Rosier') avec des pièces plus mystérieuses ('Genesis Of Mind').



Malice Mizer. Un nom à consonance française qui reflète l'attrait du groupe pour le baroque. Avec des costumes extravagants et des décors de cathédrale, les concerts de Malice Mizer sont de véritables spectacles donnant tout son sens au terme Visual Kei. Malgré leur séparation en décembre 2001 (...) et après avoir dévié sur une approche résolument gothique, le groupe reste l'un des plus parfaits représentants du côté excessif et grandiloquent du mouvement. Chargés d'arrangements de cordes, tantôt aériens ('Le Ciel') tantôt incisifs ('Syunikiss'), l'album 'Merveilles' (1998) nous invite dans un voyage étonnant, entre le rock, la pop et les ambiances baroques. Des guitares éthérées et une voix lyrique, étrange mixture que seul Malice Mizer pouvait nous faire avaler avec autant de plaisir.



Dir en Grey. Fondé à la fin des années 90, Dir en Grey délaisse vite la surcharge d'artifice pour se contenter d'une esthétique 'neo-metal'. La musique suit ce changement et leur ouvre les portes du monde. Entre autres, un concert au Rock am Ring 2006 et une tournée aux States avec Korn et Deftones. Un véritable brise-glace qui risque de précipiter l'invasion du Visual Kei en Occident. Leur album 'Kisou' (2002) est un disque dur, très métallique, qui introduit bien la nouvelle vague du Visual Kei. Une prédominance des guitares saturées et une basse rebondissante, rien de bien nouveau pour les amateurs de néo-metal. Un disque intéressant pour un groupe qu'on attend toujours au tournant.

[Daniel]

Pour approfondir :

Ex-ans : Habit of Sex (1990)
Kuroyume : Nakigara wo (1992)
L'arc-en-ciel : Dune (1993)
Rouage : Rouage (1994)
Cali Gari : Daigo Jikkenshitsu (1998)
Mucc : Tsūzetsu (2001)
D'espairs Ray : Coll:Set (2005)

> La musique électronique au Japon

Le Japon est le pays de l'électronique. Toutefois il faut attendre le succès des firmes fabriquant du matériel musical électronique, alors chasse-gardée des Américains, pour que des pionniers se lancent dans le bidouillage des synthétiseurs dans leur cuisine. Le home-studio, le vrai, était né, pas surprenant dans ce pays surpeuplé où trouver un local de rock relève de l'utopie. Donc en rentrant chez soi le soir, dès la fin des années 1970, il devenait possible de faire de la musique, de s'enregistrer, de mixer l'ensemble en maquette et sans embêter les voisins.



La première formation japonaise à avoir utilisé les synthétiseurs (fabriqués au Pays du Soleil Levant il va de soi) et les boîtes à rythme est Yellow Magic Orchestra (YMO pour les intimes). Le fondateur et leader n'est autre que Ryuichi Sakamoto lui-même. Ses premiers albums sont une fusion électro-rock, mais rapidement le son s'épure et certains morceaux laissent déjà entrevoir ce que les remixeurs de Detroit en feront plus tard. On peut voir en effet que, avec Kraftwerk, YMO a inventé ce mouvement qu'on appellera plus tard minimaliste. Le lien avec la technologie est clairement affiché sur les pochettes, costumes futuristes et instruments électroniques en avant. Les compositions utilisent très souvent un instrument traditionnel percussif ou mélodique échantillonné. Cette patte orientale va plaire à toute la planète et M. Sakamoto se verra confier la tâche de composer aussi la musique d'un film dans lequel joue David Bowie : 'Merry Christmas, Mister Lawrence'. Le thème du film est maintenant un classique dont la mélodie très japonaise est même devenue une sonnerie populaire de téléphone cellulaire. Le chemin était tracé.

Le succès commercial des fabricants d'instruments de musique électronique aidant, le nombre de musiciens travaillant en solitaire dans leur chambre augmenta. Les sons électroniques utilisés de plus en plus par les dessins animés, l'incroyable explosion du jeu vidéo avec un gros besoin de musique formèrent un vivier de création qui nageait entre les DX7, les MS-10 et autres machines au nom tout aussi évocateur, enfin pour certains initiés. En 2001, Takkyu Ishino, un des DJ phare de la planète, reconnaissait dans un article : 'Avant YMO, le cliché à la mode était le rocker américain avec sa guitare. Sakamoto, lui, utilisait des synthétiseurs. Les claviers électroniques ont offert aux Japonais un nouveau modèle auquel ils pouvaient s'identifier. Les firmes comme Yamaha, Korg, Roland ou Akai convoitaient le marché des jeunes. Ils n'ont cessé d'améliorer leurs synthétiseurs pour satisfaire à l'énorme demande'. Et de fait les techniciens japonais ont mis au point ce qui est devenu le standard en matière de communication entre instruments électroniques : la norme MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Dès lors tous les instruments parlent le même langage et un seul clavier permet de piloter une foule d'instruments.

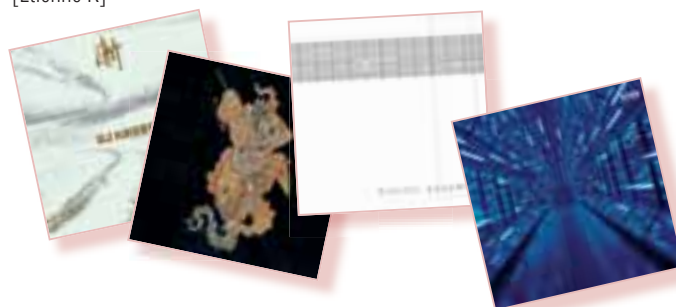


La musique électronique japonaise est donc riche d'un vivier important de créateurs, supporté par une population jeune importante, festive et forte-consommatrice. Les sociétés japonaises de production ont bien senti le vent tourner et les rayons consacrés à l'électro sont aujourd'hui très grands. Le Japon a par conséquent lui aussi succombé aux immenses raves, aux rythmes hypnotiques qui rappellent les tambours de guerre de Kodo, et ce d'autant plus facilement qu'il y a dans ce pays des quartiers dédiés à la fête — ceux qui bossent peuvent dormir en paix. Les DJ's les plus connus sont Takkyu Ishino, inventeur de la version nippone de la house 'French Touch', Ken Ishii qui prend ses racines dans la source minimaliste de Detroit et les rythmiques animistes shinto, et DJ Krush (Hideaki Ishi) qui lorgne du côté du rap américain et des fusion electro-hip-hop. Tous les trois tournent régulièrement autour du monde et font suffisamment d'arrêts en Europe pour être découverts en live ici ou là. D'autres noms sont à suivre comme Susumu Yokota, Bisk (Naohiro Fujikawa), Keiichi Suzuki, Tokyo Skaparadise Orchestra, Cova et Masatoshi Nagase.



Le pays a aussi donné naissance à plusieurs musiciens attirés par d'autres horizons que les dance-floors. Tetsu Inoue est un des compositeurs les plus appréciés pour ses compositions d'ambient très inventive dans les recherches sonores, Omna-Kodomo travaille dans des intéressantes fusions entre les musiques classiques d'Europe et du Japon, Hosomi Sakana (groupe Neina) recherche ces ambiances sonores étranges qui facilitent l'introspection et enfin Akifumi Nakajima expérimente la rencontre avec la musique concrète en montant toutes sortes de bruits échantillonnés en d'étranges rythmiques-mélodiques entremêlées. Merzbow de Osaka (Masami Akita) confiait à un média romand : 'Dans ma jeunesse, j'ai beaucoup écouté les œuvres de Karlheinz Stockhausen. Il m'a conduit à la musique concrète de Pierre Henry. J'aime son approche du bruit. Je m'en suis inspiré. A un moment, dans les années 70, j'ai écrit des pièces concrètes. Et puis, cette démarche m'a semblé trop académique. Je voulais me confronter à moi-même, faire quelque chose qui soit plus proche du punk'.

[Etienne K]



> Sanshiro



De mère japonaise et de père suisse, Sanshiro baigne dans la musique depuis son plus jeune âge. Depuis cinq ans, il se consacre à la musique pour enfants et vient de sortir son deuxième album 'Chanson pour l'univers'.

De quoi t'inspires-tu pour écrire tes chansons ?

> La question est vaste ! La réponse aussi. Les paroles peuvent par exemple découler de thèmes réfléchis que je souhaite aborder en leur concoctant une histoire autour, accessible aux enfants. Mais la plupart du temps, les sujets d'inspiration apparaissent au détour d'une discussion, d'une phrase lâchée, d'un événement éphémère.

Comment se passent les concerts ?

> C'est toujours un moment génial. Nous avons toujours rencontré un accueil chaleureux et festif. Sur scène, je joue avec mon groupe de musique, les Cônes de chantier. Les concerts sont aussi des spectacles avec toute une histoire autour et les parents y trouveront à coup sûr leur compte !

Te sens-tu proche de la culture japonaise ?

> Oui et non. Le fait d'avoir grandi et vécu en Suisse depuis tout petit m'a forgé une mentalité d'occidental. Par contre, chaque fois que je retourne au Japon, plein de choses résonnent en moi et j'ai l'impression d'être aussi à la maison. Les cultures européennes et japonaises sont très différentes mais pas injoignables. C'est justement au niveau de ces différences que l'on peut apprendre plein de choses, en parler, comparer et simplement rigoler. Tiens, vous m'avez donné une idée de chanson là... merci !

Selon toi, les mêmes thèmes peuvent toucher les enfants suisses et japonais ?

> C'est une question dont je ne possède pas encore la réponse ! J'ai envie de dire qu'il faudrait 'tester' pour voir. Ce que je peux dire c'est que certains thèmes du monde de l'enfance que nous avons en Suisse ne sont pas les mêmes au Japon. Par exemple, en Suisse lorsqu'on perd une dent de lait, on la met sous l'oreiller et pendant la nuit la petite souris vient l'échanger contre un petit cadeau. Au Japon, on prend sa dent perdue et on doit la lancer en essayant de la faire passer par-dessus le toit de la maison. Mais je pense que tout est adaptable et encore une fois, c'est une bonne occasion pour connaître les coutumes d'un pays lointain.

Quels sont tes projets ?

> Les idées pour de nouvelles chansons bouillonnent dans ma tête et j'ai déjà hâte d'en enregistrer plusieurs. Parallèlement, je m'occupe, à Lausanne, d'une école de théâtre pour enfants (dès 6 ans) qui s'appelle le Théâtre en Chantier. J'y donne des cours, j'écris et je monte des spectacles. N'hésitez pas à me contacter si le théâtre vous intéresse !

[Katia Margraf]

sanshiro@bluewin.ch

> CONCOURS 'Sanshiro'

Gagne un exemplaire de l'album 'Chansons pour l'univers' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Watermelon Entertainment



> Percussions japonaises 'taiko'

Rémy Clemente enseigne à Genève le taiko, qui est un art de tambours japonais. Entretien avec un passionné hors du commun.

Comment as-tu découvert le taiko ?

> Je l'ai découvert il y a environ trois ans au 'Japan Day' organisé au collège Calvin. J'ai été tout de suite attiré par les tambours et par les sons émis. Les poses ressemblent beaucoup aux arts martiaux. Je faisais cela depuis longtemps et je voyais là le meilleur moyen de combiner ce que je connaissais très bien et de commencer la musique. Puis, j'ai parlé avec M. Tamada qui était le leader de l'équipe de taiko. Je lui ai fait comprendre que j'étais fortement intéressé et je lui ai demandé s'il y avait la possibilité de les suivre. Il m'a répondu, suite à des innombrables questions que c'était possible et qu'il m'attendrait. Quelques mois après, j'avais réussi à économiser pour mon voyage au Japon et, sans le prévenir, je suis arrivé chez lui. Il ne m'a pas tout de suite reconnu, mais il a été très ému que je sois venu par le simple fait d'une parole.

Combien de temps es-tu resté au Japon et comment s'est passée ton arrivée dans le groupe de Tamada ?

> Je suis resté une année où je l'ai suivi partout où il donnait ses représentations. Mais il faut dire que j'ai eu la chance de tomber sur lui car M. Tamada est quelqu'un d'assez important là-bas. Il m'a largement aidé à ce que je sois accepté par les Japonais. Comme la Suisse a une belle image chez eux, ça m'a aidé aussi dans mon parcours.



Comment décrirais-tu cet art musical ?

> 'Taiko' veut dire tambour et 'waidako' veut dire tambours japonais. Ils envoient un son aux fréquences très basses mais puissantes qui font vibrer tout le corps. Il est aussi 50 % visuel car il est souvent chorégraphié avec un nombre important de personnes sur scène. C'est vraiment un art très physique mais qui reste tout de même accessible à toute tranche d'âge.

Quelle est ton actualité aujourd'hui ?

> Elle se résume à des entraînements qui ont lieu deux fois par semaine avec mon équipe de quatorze personnes. Nous avons commencé il y a une année et malgré le fait qu'on ait un répertoire de quinze minutes, nous avons déjà quelques démos à notre actif.

Au niveau de la production, est-ce que tu prévois de sortir un album ?

> J'essaie de transcrire le taiko comme ils me l'ont enseigné. Je suis parti là-bas et ils me l'ont appris gratuitement. Aujourd'hui le taiko est un instrument de fêtes et de rituels. Moi, justement j'ai envie de garder cet esprit-là. En plus, le taiko est très visuel, donc je vois mal comment on pourrait transcrire cela sur un CD.

[Carlos Mühligh]

www.adem.ch/Cours/taiko.html



> Fuji Rock Festival



Fuji Rock : en voilà un nom qui fait saliver les festivaliers européens. Il faut dire qu'en dix éditions, ce festival a réussi à se faire un nom en devenant le plus grand festival d'Asie. Surnommé le 'Woodstock asiatique' (personnellement je parlerais plus des 'Eurockéennes asiatiques'), ce sont des artistes comme Franz Ferdinand, The Strokes, Red Hot Chili Peppers et bien d'autres qui ont défilé sur la station de ski de Naeba, près de Niigata, les 28, 29 et 30 juillet dernier.

La première édition a vu le jour en 1997. Et là déjà, le festival sortait la grosse artillerie en proposant (attention, tenez-vous bien) les Foo Fighters, Rage Against The Machine, Red Hot Chili Peppers, Weezer, Prodigy, Beck, Green Day, Massive Attack, et bien d'autres. Pas trop mal aux yeux en lisant ça ? Bon j'arrête là ! C'est vrai que ça donne envie d'immigrer au Japon, non ? Mais malheureusement cette première édition avait dû être écourtée d'un jour à cause de pluies diluviennes qui ont empêché tout bon déroulement. En 1998, pour sa deuxième édition, le festival déménagea sur Tokyo. Quelques 70'000 personnes auront quand même fait le déplacement pour Iggy Pop, Asian Dub Foundation, Garbage, Sonic Youth, Korn ou encore pour des revenants de l'année précédente (comme Beck ou encore Prodigy). Pour sa troisième édition, le Fuji Rock festival retourna à Niigata au pied du mont Fuji. La manifestation dure alors trois jours et trois nouvelles scènes sont installées. En 2000 le festival est mondialement connu et il devient un grand concurrent pour les festivals européens. Car pas mal d'artistes profitent du Fuji Rock pour venir au Japon étoffer leurs tournées, privant du coup certains festivals européens.



Les années passent et le Fuji grandit de plus en plus. En 2006 il compte dix scènes réparties dans sept secteurs différents dont le Green Stage, la principale, a une capacité de plus de 30.000 personnes. Le Fuji met également l'accent sur d'autres styles musicaux. Le rap y tient une place importante grâce aux nombreuses prestations d'Asian Dub Foundation et au passage d'Eminem en 2001. Les DJ y sont aussi nombreux, vu l'importance de la musique électro au Japon. Fat Boy Slim, Underworld, Chemical Brothers, Massive Attack, pour les plus connus, sont venus plus d'une fois défendre les couleurs de l'électro. Le Fuji Rock coule des jours paisibles grâce à ses habitués, autant au niveau du public que des artistes, car au Fuji Rock on y va et on y revient.

[Tristan]

www.smash-uk.com/frf06/ (site en anglais !)
www.fujirockfestival.com (pour les amateurs du japonais)

> Méthode d'enseignement musical Suzuki

Quand je pense au Japon, c'est ni le sushi et encore moins les mangas qui me viennent à l'esprit, c'est tout simplement ma sœur et son violon. Toute petite elle a commencé à jouer du violon via la méthode Suzuki, méthode dont Schinichi Suzuki (1898-1998) fut le créateur.



Selon certains, il influença même l'enseignement du vingtième siècle. Suzuki a grandi dans l'environnement de l'usine de son père, fabriquant de violons. L'envie d'en jouer ne l'a pris que vers l'âge de 17 ans. Il écouta des enregistrements et essaya de les reproduire à l'oreille. Il commença à enseigner l'instrument au Japon après un séjour en Allemagne. Alors qu'il décida d'abandonner son poste d'enseignant de musique à Tokyo, la fabrique de son père fut bombardée par les Américains. Pauvre et très affamé, il a commencé par donner des cours de violon à des jeunes orphelins. Il alla même jusqu'à en adopter un qui bénéficia de toutes ses stratégies d'enseignement. Ces stratégies se basent sur les méthodes d'apprentissage connues mélangées à d'anciennes philosophies japonaises.



Son but n'était pas de créer un monde de violonistes, mais d'ouvrir une vue sur la beauté du monde pour les jeunes enfants, afin de leur permettre d'atteindre un niveau de satisfaction à travers l'apprentissage et l'écoute de la musique. Selon lui, l'apprentissage de la musique devait se faire de

la même manière qu'un enfant apprend sa langue maternelle. Le plus tôt, selon lui, était le mieux, ce qui est bien sûr valable pour tout, mais il l'appliquait seulement pour la musique. La répétition des expériences est importante en tout apprentissage et l'appui des parents et des professeurs doit être constant et de haut niveau. Le plus important de ces principes était que les enfants apprennent en observant ce qui les entoure.



La méthode Suzuki est une façon d'apprendre la musique à l'enfant, qui, lorsqu'il est bien entouré, peut atteindre un bon niveau d'éducation musicale. L'important est d'apprendre très jeune sur des instruments adaptés à leur taille. La méthode décourage toute attitude compétitive. La présence du parent est primordiale lors des cours, ainsi que lors des répétitions journalières, ceci afin de s'assurer du progrès de l'enfant. L'apprentissage de la musique se fait par oreille initialement lors des premières phases de la méthode, ensuite l'enfant apprendra le solfège afin d'atteindre un haut niveau technique. Les ateliers mensuels habituent l'enfant à jouer en groupe et en public. La méthode Suzuki s'adapte à n'importe quel instrument, mais le plus commun est le violon.

[Suzy]



Une formation
pour l'avenir



Digital Film and Animation • Web Design & Development • Electronic Music

Audio Engineer

Technique son, Mixage, Effets, Midi
Sampling, Acoustique, Sonorisation, Studio recording

Prochaine session en septembre 2006
Part time : 21 mois / Full time : 12 mois

Prochaine journée portes ouvertes :
Le 2 septembre 2006 de 13 à 17h

SAE Institute Genève S.A.

www.sae.edu

Tél: 022 / 800 3000

STOP SUICIDE

Soutenir • Solution 4: Acclamer • Solution 124: Meubler • Solution 139: Prononcer • Solution 151: Reconnaître • Solution 118: Mitravauder • Solution 9: Ajouter • Solution 11: Ameubler • Solution 98: Frissonner • Solution 13: Animer • Solution 104: Hurler • Solution 14: Anticiper • Solution 174: Se féliciter • Solution 17: Arriver • Solution 15: Communiquer • Solution 18: Arrondir • Solution 20: Atténuer • Solution 111: Inventer • Solution 21: Avoir • Solution 23: Avouer • Solution 95: Fantasier • Solution 187: S'éveiller • Solution 185: Sécher • Solution 94: Fabuler • Solution 46: Boulonner • Solution 150: Reclamer • Solution 106: Insister • Solution 181: Se remémorer • Solution 49: Bredouiller • Solution 11: Exiger • Solution 53: Choisir • Solution 5: Agir • Solution 143: Raconter • Solution 61: Débattre • Solution 22: Avorter • Solution 62: Décider • Solution 168: S'insurger • Solution 55: Défendre • Solution 203: Tire bouchonner • Solution 3: Accepter • Solution 12: Amuser • Solution 68: Dénoncer • Solution 25: Baliser • Solution 172: Se bidonner • Solution 52: Broncher • Solution 156: Communiquer • Solution 60: Crier • Solution 146: Réaffirmer • Solution 127: Dire • Solution 127: Nager • Solution 75: Douter • Solution 76: Ecouter • Solution 72: Dévoiler • Solution 77: Ecrire • Solution 40: Bondir • Solution 78: Encourager • Solution 79: Enseigner • Solution 80: Entrevoyer • Solution 81: Espérer • Solution 82: Estimer • Solution 83: Étudier • Solution 84: Évaluer • Solution 85: Évoluer • Solution 86: Exagérer • Solution 183: Se souvenir • Solution 90: Exhiber • Solution 64: Découvrir • Solution 92: Expirer • Solution 196: S'ouvrir • Solution 59: Contempler • Solution 93: Expliquer • Solution 45: Jouger • Solution 135: Plaire • Solution 153: Relaxer • Solution 15: Appeler • Solution 100: Sympathiser • Solution 132: Palpiter • Solution 99: Garantir • Solution 74: Discuter • Solution 100: Grincer • Solution 138: Prier • Solution 103: Guetter • Solution 167: S'inquiéter • Solution 105: Idéaliser • Solution 186: S'enrichir • Solution 70: Déterminer • Solution 131: Parler • Solution 177: Se guérir • Solution 32: Bicher • Solution 57: Consonner • Solution 125: Modérer • Solution 106: Illustrer • Solution 65: Décrire • Solution 94: Sourire • Solution 109: Interroger • Solution 110: Intervenir • Solution 113: Jouir • Solution 16: Apprendre • Solution 69: Déplorer • Solution 102: Gronder • Solution 193: Souligner • Solution 114: Klaxonner • Solution 171: Savourer • Solution 89: Excuser • Solution 201: Témoigner • Solution 67: Demander • Solution 117: Manifester • Solution 29: Bénir • Solution 120: Maudire • Solution 148: Réaliser • Solution 39: Bomber • Solution 180: Se réjouir • Solution 56: Consoler • Solution 199: Susurrer • Solution 126: Murmurer • Solution

10 septembre 2006, Journée mondiale de prévention

www.10septembre.ch

S'amouracher • Solution 173: Se désopiler • Solution 175: Se gargariser • Solution 176: Se gausser • Solution 37: Bluffer • Solution 179: Se plaindre • Solution 140: Proposer • Solution 182: Se rétracter • Solution 88: Exaucer • Solution 184: Se vanter • Solution



Avec le soutien de la Fondation Hans Wildorf



sanshiro

CHANSONS POUR L'UNIVERS

Pour toute
la famille!

En concert

18-19.11 • Théâtre 2.21* - Lausanne

12.11 • MQ St-Jean - Genève

11.11 • Ouverture Carnaval - Sion

01.10 • Label Suisse**, RSR - Lausanne

30.09 • Festival Trotinette - Aigle

Nouvel album
sortie le 18 septembre

www.sanshiro.ch



www.melondo-records.com
www.disquesoffice.ch

* réservation: 021 311 65 14 ou www.theatre221.ch

** entrée libre, réservation obéissante,
dès le 29 août 2006: 021/318 80 00 ou sur www.rsr.ch

> Susumu Yokota

La pratique des arts séculaires de méditation-relaxation très en vogue sous nos latitudes possède une forme de complément musical : le son de Susumu Yokota. Par ses nombreux enregistrements intimistes, le musicien japonais compose la BO d'une introspection toute en finesse, une musique subtile propre à accompagner les errances d'un esprit serein en quête d'existentialisme doux.



Il existe des compositions dites 'thérapeutiques', recommandées pour la convalescence, telle une version particulière du Messie de Haendel ou encore pour la grossesse accompagnée des sonates de Mozart. Yokota pourrait rejoindre ce club tant la lecture de ses ambiances possède quelque chose de rassurant. 'La musique est partout autour de nous. Si seulement nous avions des oreilles ! Il n'y aurait alors nul besoin de salles de concerts si l'homme pouvait apprendre à apprécier les sons qui l'enveloppent' (phrase de John Cage, cité par David Toop dans son livre 'Ocean Of Sound. Ambient Music, mondes imaginaires

et voix de l'éther'). Yokota nous renvoie à la manière d'écouter plus qu'à un style particulier et identifiable. Son propre label 'Skintone' est probablement à lui seul une bonne terminologie des sensations que procure sa musique. Le son s'infiltre, rampe sous la peau plutôt que d'investir le cerveau, délivrant de subtiles délices de fraîcheur et d'élégance intemporelle. Une playlist aléatoire des titres de cet artiste parmi les plus respectés du Japon transporte l'imagination des tunnels de Tokyo aux incontournables palétiéviers, entre haïkus d'un dancefloor intimiste et artères urbaines frénétiques.



L'un des artistes les plus prolifiques de la planète, et certainement l'un des plus talentueux, Susumu Yokota n'est pas un musicien ordinaire, tant sa maîtrise du mélange des styles est fructueuse. L'attention européenne s'est portée sur Yokota en 1992, lorsque le légendaire leader allemand de la trance Sven Väth lui offre un contrat avec Eye-Q. Le résultat 'Frankfurt - Tokyo Connection' établit le Japonais en Europe où il gagne l'admiration des maîtres de la scène techno croissante. Il devint ainsi le premier artiste japonais à se produire à la Love Parade de Berlin en 1993.

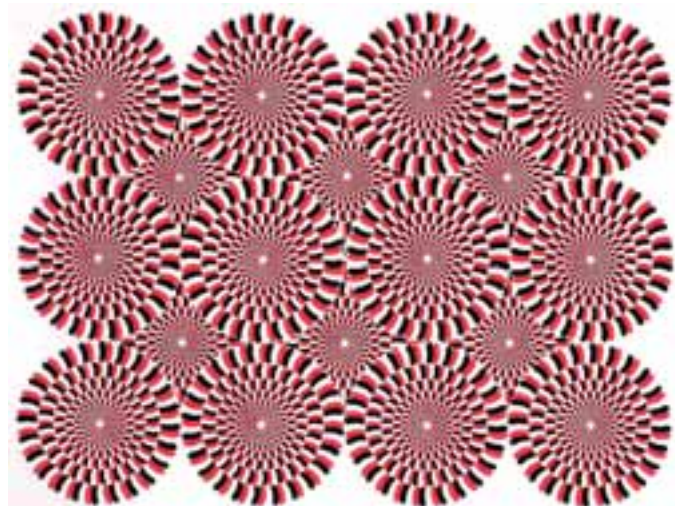
Le label Sublime Record, formé à Tokyo en 1994, ouvre son catalogue avec un single de Yokota, suivi de l'album 'Acid Mount Fuji'. C'est le point de départ d'une notoriété nouvelle et Yokota se met à expérimenter différentes approches de la composition musicale, sous le couvert de plusieurs pseudos : Ringo ('Plantation' 1995), Prism ('Metronome Melody', 'Fallen Angel' en 95 et 97 sur les traces de la deephouse). En 1998, il compose 'Blood Of The Angel' qui ouvre la voie d'une trilogie de trois ans, nommée dans la plus pure tradition minimaliste '1998'. Il trouve également le temps cette même année de composer 'Magic Thread' sur son propre label, Skintone (cette période n'est pas sans rappeler les beats hypnotiques de Plastikman). Il produit encore 'Image 1983-1998', issu de sa première décennie d'enregistrements.



En 1999, le monde s'éveille au talent de l'artiste. La presse le présente comme l'un des acteurs majeurs du monde de la techno/house. Son album-phare, intitulé '1999', s'inspire des atmosphères rétro-disco qui reviennent en force dans les clubs du Royaume Uni, alors que 'Sakura' le propulse au panthéon critique et le révèle comme compositeur d'exception et digne héritier de Brian Eno. 'Will' sort sur le label Leaf alors que l'album 'Zero', un amalgame fascinant de rythmes dance contemporains et influences rétros, arrangés avec soins et attention, complète la trilogie débutée trois ans plus tôt. Yokota évolue ensuite vers la fusion de ses bases musicales minimales avec un aspect plus ethnique. Prolifique est donc certainement le qualificatif le plus approprié au regard de sa carrière, comme en atteste sa discographie que l'on retrouve sur son site internet officiel.



Comme bon nombre d'autres artistes japonais (Hoppy Kamiyama, Isao Tomita, Ryuichi Sakamoto ...) la musique française pour piano du début du XX^e siècle et plus particulièrement Debussy semble avoir inspiré Yokota. Ces mêmes nuances subtiles, ces impressions fugaces dessinent les contours d'un univers onirique. Si le dépouillement de la plupart de ses morceaux le rapproche de certains minimalistes américains, Susumu Yokota se défend d'avoir des affinités particulières avec la musique contemporaine, mais reconnaît avoir toujours été intéressé par les répétitions rythmiques.



La critique anglophone, généreuse en superlatifs, reconnaît en Susumu Yokota un 'génie de l'ambient'. On peut plus sobrement avouer que son imaginaire, son don pour plonger l'auditeur dans un climat d'écoute contemplative en font un artiste qui a su traduire l'héritage musical de ses ancêtres et l'environnement sonore de notre siècle, dépouillé du bruit des villes pour mieux percevoir la rumeur des sens.

[Pask]

www.susumuyokota.org

🎧 Acid Pattern, 2
Illustrator by Susumu Yokota

📷 Triple Time Dance
Photo by Susumu Yokota



> DJ Krush Stepping Stones

Sony/BMG

Sous-titré 'The Self-Remixed Best' ce double album d'un célèbre DJ japonais né à Tokyo en 1962, souvent tout en haut des classements nippons, présente deux facettes bien distinctes. Le premier disque, 'Lyricism', est un mix d'un rap-électro bien gras, loin des productions européennes. On reconnaît le gros son américain et le choix des morceaux est sans heurts. L'autre galette au doux nom de 'Soundscapes' va permettre à tout un chacun de se mettre à rapper quand il lui plaît. Point de voix donc ici mais un enchaînement qui oscille entre électro, big-beat, jungle avec rigueur et fun... Le travail de sound-design est bien mis en évidence et le tout se laisse écouter volontiers dans diverses ambiances. DJ Krush, une star au Japon, mais qui ne cède pas à la facilité. [Etienne K]

www.mmjp.or.jp/sus/djkrE1.htm

> Spirit Of The Sun Kyoto Jazz Massive

Compost Records / Sony Music Associated

Relativement peu connu du grand public, le duo Kyoto Jazz Massive (Shuya et Yoshihiro Okino) nous propose ici un CD tout à fait somptueux. Dans un style electro jazz entremêlé de voix plutôt funk, chaque titre est une merveille d'énergie et de dynamisme. La piste 9, 'Substream' sur un exceptionnel fond de basse est tout simplement magique. Les vocalistes ont été choisis avec soin et s'alignent parfaitement sur la composition musicale comme dans 'Mind Expansions' avec Maiya James. On retrouve aussi dans ce CD certaines influences de bossa nova qui s'expriment avec volupté et douceur sur la piste 'Shine'. Un véritable 'melting pot musical' qui ravira les adeptes de la lounge et de l'electro jazz. A se procurer sans hésiter ! [Jeffrey Rambinintsoa]

> Ryuichi Sakamoto Moto.tronic

Sony/BMG

Ryuichi Sakamoto est probablement le musicien japonais le plus connu en Occident. Ses compositions dans un film avec David Bowie, 'Merry Christmas, Mister Lawrence' pour le nommer, l'ont fait découvrir par un large public. C'est à celui-ci qu'il s'adresse avec ce CD/DVD, format maintenant classique, qui montre ses différentes facettes. Il joue donc du piano en solo, des partitions très jazzy sur les premiers morceaux, chante de sa voix grave et enrouée par la suite, et nous offre également des exécutions symphoniques parfois. Entre ces éléments un peu maniérés des fois, il se trouve quelques grands classiques. Le DVD permet de visionner des films rarement vus qui permettent de voir à l'œuvre ce monument mondial de la musique moderne, depuis le jazz jusqu'à la techno. [Etienne K]

www.sitesakamoto.com

> Showa64

Compilation – Divers
Disorient (sushi CD19)

'Question : qu'y a-t-il de commun entre Showa64 et Sukiyaki? Rien excepté le fait que vous n'avez probablement entendu parler ni de l'un ni de l'autre'. Ainsi s'ouvre la présentation de cette compilation. Cette excellente production retrace une bonne partie de l'évolution de la musique électronique japonaise de 1975 à 1998, et il s'agit de l'une des meilleures rétrospectives du genre. Eclectique et intelligente, la démarche ne consiste pas à empiler des hits mais bien à donner un aperçu de cette période prolifique de la scène japonaise.

Showa désigne la période de la fin du règne Hirohito, qui décéda en 1989, augurant d'un renouveau culturel et musical à l'aube de l'âge de l'information. Représentatif d'un pays qui devient fer de lance des développements technologiques, le Japon devait également élargir son influence musicale; l'appétit pour les expériences occidentales fut donc croissant. De grands noms du jazz américain enregistrèrent au Japon dans les années 70, inspirant nombre d'esprits; les effets de l'acid jazz anglaise abordent l'île, les barrières de la langue, écartées par la curiosité et l'usage des machines, achèvent la mutation.

L'éclosion a lieu avec des artistes tels que Yuji Ohno Trio et Anne Young, UFO/Keen pour un 'Last Tango In Tokyo' satirique. L'exploration des musiciens les a pour la plupart orientés vers des tendances occidentales, mais on retrouve une inspiration quasi unique (même au Japon) des racines par Kiyoshi Yamashita avec un koto endiablé. L'un des pères de ces nombreuses années de créativité est sans conteste Ryuchi Sakamoto, que l'on retrouve avec 'Riot In Lagos', extrait d'un album empreint d'étrangetés et de beats abstraits. Le nom de son collectif, YMO (Yellow Magic Orchestra), démontre un certain humour qui n'est d'ailleurs pas absent de cette compil, ponctuée d'extraits du 'Snakeman Show', série de sketches prouvant si besoin est que les Japonais savent rire d'eux-mêmes. La suite c'est DJ Krush dans l'esprit de DJ Shadow ou Q-bert, et la 'Nip Pop' rétro-kitsch de Pizzicato5, influence majeure en Amérique. On trouve encore Cornelius, UFO, Keen, Harvey, Tycoon Tosh ou Dimitri from Tokyo (exit Paris!) et bien d'autres. Au final, cette production du label Disorient offre autant de pistes au néophyte qu'aux oreilles rodées, grâce à un excellent dosage de grooves trip-hop, jazz, lounge ou disco. Une parfaite illustration du savoir-faire de la culture musicale japonaise en évolution constante, et encore trop peu présente sous nos latitudes. [Pascal]

www.mrbongo.com/DISORIENT.53.0.html

> CONCOURS 'DJ Krush'

Gagne un exemplaire de l'album 'Stepping Stones' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à SonyBMG Music

> Le chambara – Lames à l'œil

Les influences cinématographiques agissent comme des courants, sans cesse en mouvement, passant d'un continent à l'autre tout en nourrissant l'inspiration des cinéastes. Parmi ces genres, le chambara en est le parfait exemple, coloré, exotique, différent, il a inspiré et inspire encore bon nombre de réalisateurs dans le monde (Sergio Leone, George Lucas, Quentin Tarantino, Tsui Hark, etc.).

Le chambara, de son vrai nom Ken-Geki (film de sabre), désigne les films mettant en scène des combats de sabre dans le cinéma japonais. Chambara est en fait la contraction des onomatopées Chan-Chan Bara-Bara, censées retranscrire le bruit de la lame tranchant la chair. Ce genre spécifique, ultra codifié et difficile d'accès pour le public occidental, recèle néanmoins d'innombrables richesses thématiques. Complexe dans son approche, il demande un tant soit peu d'ouverture ainsi qu'un œil analytique sur les codes qui le composent.

La figure récurrente du chambara est bien entendu le samouraï ou rônin (samouraï sans maître). Personnage fascinant par sa rigueur, établie selon les codes du Bushido. L'honneur y tient une place prépondérante dans ces récits. Plusieurs de ces personnages seront d'ailleurs directement inspirés par des figures légendaires ayant réellement existé. Comme Miyamoto Musashi, célèbre samouraï ayant vécu au 15^{ème} siècle. Autre personnage très populaire mais fictif, Zatoichi, le masseur aveugle expert de la lame, caractérise un autre genre de héros : avec un handicap. Ce dernier est sans nul doute le plus exploité à l'écran (30 films environ).

Direct descendant du Kabuki, le Ken-Geki en a gardé une théâtralité dans sa mise en scène. Le cinéma, lors de ses débuts, étant considéré au Japon comme un prolongement du théâtre, a hérité durablement d'éléments propres à la scène. Les films de sabre firent leur apparition dès les années 20. Simples retranscriptions filmées de pièces de théâtre populaires de l'époque, ces films étaient encore très limités. A partir des années 30, les réalisateurs japonais, influencés par les nouvelles techniques cinématographiques étrangères, comme le cadrage et le montage, vont donner une nouvelle dynamique au film de sabre, avant une longue traversée du désert durant le conflit mondial et au début de l'occupation américaine de l'après-guerre.

Il faudra attendre les années 50 pour voir renaître ce genre jubilatoire avec des œuvres comme 'Rashomon', 'Les 7 samouraïs', 'Yojimbo' du grand Akira Kurosawa ou encore le premier épisode de la trilogie Miyamoto Musashi, 'La légende de Musashi' de Hiroshi Inagaki. Pour mieux comprendre et apprécier ce genre particulier, il faut se pencher sur ses codes.

Ces films se déroulent toujours durant l'ère féodale japonaise et sont souvent un savant mélange avec le Jidai-Geki (film d'époque en costume), autre genre très



populaire au Japon ('Kagemusha', 'Ran' de Kurosawa). Les combats, dont l'esthétisme est très travaillé, sont toujours chorégraphiés de la même manière. Une longue période pendant laquelle les combattants s'observent, se jaugent (poses), avant une attaque rapide, fulgurante et très violente où les deux adversaires se ruent l'un vers l'autre en portant le coup de lame (actions). Le vaincu s'écroule alors à côté de son sabre dans un geyser de sang. Souvent il suffit d'une attaque, sinon le processus se poursuit sur le même schéma, poses, pauses et exécutions rapides de coups de sabres, jusqu'à la mort d'un des combattants.

L'hémoglobine est un autre élément très important dans le chambara, utilisée par hectolitres sur certain tournage. Très controversés par les critiques occidentaux, ne voyant, dans ces débordements que de la violence gratuite, ces geysers de sang ont pourtant une signification bien précise, symbolisant la vie quittant le corps du vaincu. La série des 'Baby Cart' de Kenji Misumi (6 films) porta ce procédé à son summum.



L'environnement naturel et la symbolique des éléments sont aussi abondamment utilisés. La brume exprime la sensation d'étouffement, de confinement dans un endroit ('La forteresse cachée'). La montagne ou les plaines donnent une impression d'espace. Ou encore la pluie, la boue accompagnant les duels, symbolisent la difficulté, la douleur des combats ('Les 7 samouraïs'). Le feu décuple la violence des actes ('Le shogun de l'ombre'). Toutes ces métaphores symboliques liant la nature à l'action participent grandement au visuel et démontrent la richesse du genre.

On peut voir aussi dans les relations sensei-disciple (inspiration de George Lucas pour ses Jedi) et le triptyque samouraïs-paysans-seigneurs des moyens de présenter et d'étudier la société japonaise pour les réalisateurs.

En plus des films cités ci-dessus, le néophyte se doit de visionner certains classiques comme : 'Goyokin' de Hideo Gosha, 'Harakiri' et 'Rébellion' de Masaki Kobayashi, 'Le sabre du mal' de Kihachi Okamoto et plus près de nous la relecture de 'Zatoichi' par Takeshi Kitano. Avec des acteurs aussi mythiques que Toshiro Mifune ou Tatsuya Nakadai, cette liste n'est bien sûr pas exhaustive. A la vision de certains de ces films, on peut mieux comprendre l'impact qu'ils ont eu et qu'ils ont encore sur les grands metteurs en scène contemporains.

[Jean-Yves]

> CONCOURS 'Bandit contre samouraïs'

Gagne le DVD 'Bandit contre samouraïs' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Media Diffusion



NEW ALBUM 04.09.2006

AVAILABLE EVERYWHERE
IN SWITZERLAND

VERNISSAGE NEW ALBUM

21.09.06 - USINE PTR - GENÈVE

11.10.06 - D' CLUB - LAUSANNE

12.10.06 - FNAC RIVE - GENÈVE

STEVANS.NET

CONDOR-RECORDS.COM



DESIGN: GREGORY PAGE



CONDOR RECORDS
www.condor-records.com

IRASCIBLE

— DISTRIBUTION —

**GENTLEMEN
RECORDS**

PRESENTS...

WWW.GENTLEMEN.CH

FAUVE

*"Un disque rare, comme l'actualité
pourtant chargée du songwriting
n'en livre qu'une poignée par décennie"*
- **LES INROCKUPTIBLES**



EN CONCERT !

08.09 Fêtartista (Cave de Valère) - Sion
22.09 Fri-Son - Fribourg
23.09 Nouveau Casino - Paris (F)
30.09 Label Suisse - Lausanne
14.10 Moods - Zürich
20.10 Les Caves du Manoir - Martigny
27.10 Le Bourg - Lausanne
28.10 Le Bourg - Lausanne
14.11 PTR (L'Usine) - Genève
18.11 L'Hacienda - Sierre
19.11 Kiff - Aarau



Albums déjà dans les bacs - En écoute, le catalogue de Gentlemen sur www.gentlemen.ch

> Steven Seagal

Steven Seagal est un acteur atypique dans le monde des films d'action bas du front. Fêru de philosophie orientale, profondément écologiste, cela s'est ressenti dans ses films par le style d'art martial qu'il y a importé: l'aïkido. Aujourd'hui, contre toute attente, Steven Seagal change d'orientation et se tourne vers la musique. On pourra d'ailleurs le voir avec son groupe Thunderbox à l'Arena de Genève en septembre prochain. Murmures a voulu savoir ce que ses vingt ans passés au Japon lui ont apporté, et l'influence de sa philosophie bouddhiste dans sa carrière.

Comment votre intérêt pour l'aïkido est venu ?

> J'étais très jeune quand j'ai débuté. L'attrance pour l'Asie vient de mes origines mongoles paternelles.

Pouvez-vous nous parler brièvement de votre expérience au Japon ? Vous avez passé de nombreuses années là-bas et avez été le seul occidental à y ouvrir un dojo. Qu'est-ce qui vous a fait partir, puis plus tard revenir aux USA ? Qu'espériez-vous y trouver ?

> J'avais appris tout ce que je pouvais apprendre sur mon art aux USA. Il était temps de me perfectionner auprès des plus grands maîtres d'aïkido. Et ils sont tous au Japon. Je suis donc parti à 17 ans et j'y suis resté 20 ans. J'ai fait de nombreux allers-retours entre le Japon et les USA.



Quel est votre endroit préféré au Japon ?

> J'aime Tokyo.

A-t-il été difficile de gagner le respect des gens que vous avez rencontrés au Japon ? Ce pays est décrit comme à la fois hospitalier et xénophobe, avez-vous ressenti cette contradiction ?

> Il y a beaucoup de respect dans cette culture orientale, si vous en montrez à leur égard, il n'y a plus aucune xénophobie. J'ai moi-même eu deux enfants avec une Japonaise là-bas...

Mieux que quiconque vous pouvez comparer les différences de philosophie entre la façon de vivre occidentale (et en particulier 'l'American Way Of Life') et l'orientale. Quelles sont-elles ?

> Les cultures asiatiques ont encore les valeurs de l'éducation, du respect, du partage, de l'hospitalité, de la famille... Tout ce qu'il n'y a pas ou plus en Occident...



Quelle fut votre première approche avec le monde du cinéma : était-ce dans le James Bond 'Jamais plus jamais', dans lequel vous étiez cascadeur et coordinateur des combats ?

> Oui. Mais c'est surtout lors d'un show où je faisais une démonstration d'aïkido à Los Angeles qu'un producteur est venu me voir. C'est 'Nico' qui m'a réellement fait découvrir au public.

En effet, c'est ce film qui fit de vous une star à l'âge de 36 ans : quel fut à votre avis la raison de ce succès ?

> L'aïkido était un art martial totalement différent de ceux qu'on proposait au cinéma, à l'époque c'était beaucoup de karaté. C'est sans doute la principale raison.

Comment compareriez-vous votre style avec d'autres acteurs martiaux, comme Bruce Lee, Chuck Norris, Jackie Chan ou Jim Kelly ?

> Rien à voir, je ne fais pas dans la parodie ou l'humour dans mes films. J'essaie dès que je peux de faire passer un message spirituel ou écologique plutôt que de faire le comique de service.



Vos films, plutôt très violents, peuvent sembler contradictoires avec votre philosophie, comment ressentez-vous cette contradiction ?

> Oui, il y a une différence entre les rôles joués par un acteur et son propre rôle dans son quotidien d'homme et de père, arrêtons de prendre les gens pour des idiots, je pense que le public sait faire la différence... Etre acteur, c'est mon métier. Si en plus j'arrive à faire passer des messages dans mes films et satisfaire mon public en lui faisant passer des bons moments, tant mieux, j'aurai bien fait ce pourquoi je suis payé.

Certains critiques considèrent que vos personnages, d'ailleurs souvent très similaires d'un film à l'autre, ne sont pas soumis à grande épreuve : vous êtes rarement blessé, à l'exception de votre mort surprise dans 'Ultime décision'. Y a-t-il une raison à cela ?

> Les gens pensent ce qu'ils veulent... L'aïkido au plus haut niveau, car c'est ce que je fais dans mes films d'action, vous apprend à tout interioriser, cela ne veut pas dire pour autant que vous ne ressentiez rien. On me paye pour jouer dans des films d'action et de combats d'aïkido, on ne m'a pas non plus demandé de jouer dans une comédie romantique... Pourtant je suis très bon dans ce rôle (rires)!

Quelles étaient vos motivations pour réaliser et tenir le rôle titre dans l'actionner écologique 'Terrain miné' ? Vouliez-vous donner plus de maturité au cinéma d'action ?

> Oui, et chaque fois que je pourrai le faire, je le ferai. L'écologie et la protection de l'environnement sont très importantes pour moi.

Un de vos derniers films, 'Into The Sun', vous voit affronter les yakusa. Est-ce une façon de rendre hommage au Japon, en retournant à vos racines ?

> Oui, au Japon et à l'Asie en général. Nous l'avons essentiellement tourné en Thaïlande, quelques mois avant le tsunami.

Que pensez-vous de l'évolution du film d'action depuis vos débuts ?

> Je trouve dommage qu'il y ait autant d'effets spéciaux. Toutes ces acrobaties numériques deviennent ridicules...

N'avez-vous jamais été tenté de jouer un rôle 'classique', sans scène d'action ?

> Si, et ça vient... Mon prochain film sera sur la musique et le blues (nda : c'est un scoop!).

[Yamine Guettari]

En concert le 15 septembre à l'Arena de Genève

> Les Yakusa et le cinéma

Cette organisation criminelle japonaise connue chez nous principalement à travers le cinéma hollywoodien se retrouve souvent assimilée à d'autres organisations mafieuses asiatiques. Pourtant, elle comporte des différences fondamentales et a durablement marqué le cinéma japonais.



Son origine remonte aux temps du Japon féodal, où sévissaient des bandes de joueurs professionnels (bakuto) ou de marchands ambulants (tekiya). Ces groupes recrutèrent principalement dans les classes très basses de la société, mais progressivement des samourais sans maître (rônins) s'y joignirent aussi, désœuvrés par la paix durable qui s'installait à partir du 17^e siècle.

Ils intègrent au début du 20^e siècle les milieux politiques d'extrême droite, afin de leur fournir une force de frappe non négligeable, alors que ces derniers leur offrent un paravent idéal. Cette entente va mener à un mélange des deux groupes qui va les rendre indissociables et conduira à une situation où ils seront plus ou moins tolérés par le gouvernement. Après la seconde guerre mondiale, ils participeront activement à la spéculation qui mènera le pays au bord du gouffre dans les années 90. Le gouvernement japonais adoptera alors la 'loi antigang' en 1992, qui les obligera à retourner dans l'ombre et à trouver de nouveaux moyens de faire des profits.

Les yakusa ont été de tout temps solidement implantés dans des territoires qui passaient alors sous leur contrôle et où ils contrôlaient le marché des jeux, de la prostitution et de la drogue. En dehors de ces activités, ils ne dérangent que peu les gens ordinaires, ce qui conduisait ceux-ci à les apprécier en tant que garants de l'ordre et de la sécurité au quotidien. De ce fait, les yakusa pouvaient jusqu'à récemment afficher sans craintes leurs bureaux et avaient même des cartes de visite explicites quant à leur appartenance à une famille yakusa.

Comme la plupart des sociétés mafieuses, les yakusa ont des codes qui régissent les rapports entre les membres. A l'image de la société japonaise, leurs organisations sont hyper hiérarchisées et se subdivisent en une multitude de sous-familles. Parmi leurs caractéristiques physiques, on peut relever les tatouages recouvrant presque tout le corps et le doigt qu'ils devaient se couper parfois pour racheter une faute.



Au début du 20^e siècle, les yakusa prirent part à une guerre qui visait à gagner le monopole de l'industrie du cinéma. Il s'ensuivit une production, jusque dans les années 60, portraying le yakusa comme un bandit au grand cœur, tel un Robin des Bois.

A la fin de cette période, des réalisateurs eurent le cran de défier la menace que faisaient planer les yakusa sur les réalisateurs peu obéissants. Ils réalisèrent des films qui étudiaient le fonctionnement de ces sociétés de manière quasi documentaire. Une des plus célèbres séries de films de ce genre est celle des 'Combat sans code d'honneur' (comportant cinq parties, dont la première est parue chez nous) qui fut tournée par Kinji Fukasaku (connu pour avoir tourné 'Battle Royale') et qui mit en scène le légendaire acteur Bunta Sugawara. Ce dernier y joue le rôle d'un yakusa fidèle au code du milieu mais appartenant à un clan dirigé par un chef faible, misérable et calculateur, n'hésitant pas à trahir ses plus fidèles membres ou les autres familles afin de s'enrichir!



A ce même moment, d'autres cinéastes reconnus utilisèrent l'imagerie des yakusa dans leurs films pour illustrer leurs propres thèmes. On peut par exemple citer 'Yojimbo' de Akira Kurosawa, qui pastiche un western à la sauce samouraï, avec un héros pris à parti dans une lutte entre deux clans. Il faut aussi mentionner le génial 'Vagabond de Tokyo' de Seijun Suzuki, qui raconte l'histoire glamour d'un yakusa et d'une chanteuse de cabaret, et où le réalisateur en profite pour laisser libre cours à tous ses délires pops.

Dans les années 90, l'image du yakusa est bien ternie. Ceci coïncide avec l'apparition d'une nouvelle génération de réalisateurs qui vont utiliser toute la complexité et l'ambiguïté de ce milieu pour en faire la toile de fond de bon nombre de leurs films.



Le plus connu de ceux-là est Takeshi Kitano, dont les personnages auront régulièrement affaire à des yakusa, quand les héros eux-mêmes n'en seront pas. Le film qui vient immédiatement à l'esprit est le sublime 'Sonatine'. Il met en situation un groupe de yakusa, menés par Kitano et envoyés loin de leur repère par un patron qui souhaite se débarrasser définitivement d'eux. On assiste alors aux derniers jours oniriques d'une poignée d'hommes au bord d'une plage et se sachant condamnés.

Dans un genre très différent, il faut également mentionner Takashi Miike qui a fait des films de yakusa sa grande spécialité. Son approche ultra-violente et son envie constante d'aller vers les excès, de briser les tabous, a fait de lui un réalisateur japonais incontournable, qu'on aime ou pas son style. Pour se faire une idée, rien ne vaut 'Ichi The Killer', où le bras droit d'un chef de clan disparu se met en tête de le retrouver (car il n'arrive pas à vivre sans la relation sado-masochiste qu'il entretient avec lui!), alors qu'un mystérieux tueur sévit dans la ville.

[Sivan]



STOP SUICIDE

Solution 185: Sécher • Solution 94: Fabuler • Solution 46: Boulonner • Solution 150: Réclamer • Solution 108: Insister • Solution 181: Se remémorer • Solution 49: Bredouiller • Solution 91: Exiger • Solution 53: Choisir • Solution 5: Agir • Solution 143: Raconter • Solution 61: Débattre • Solution 22: Avorter • Solution 62: Décider • Solution 168: S'insurger • Solution 56: Défendre • Solution 203: Tire bouchonner • Solution 3: Accepter • Solution 12: Amuser • Solution 68: Dénoncer • Solution 25: Baffer • Solution 172: Se bidonner • Solution 52: Bronzer • Solution 156: Communiquer • Solution 60: Crier • Solution 146: Réaffirmer • Solution 73: Dire • Solution 127: Nager • Solution 75: Douter • Solution 76: Écouter • Solution 72: Dévoiler • Solution 77: Écrire • Solution 40: Bondir • Solution 78: Encourager • Solution 79: Enseigner • Solution 80: Entrevoir • Solution 81: Espérer • Solution 82: Estimer • Solution 83: Étudier • Solution 84: Évaluer • Solution 85: Évoluer • Solution 86: Exagérer • Solution 87: Se souvenir • Solution 90: Exhiber • Solution 64: Découvrir • Solution 92: Expirer • Solution 196: S'ouvrir • Solution 59: Contempler • Solution 93: Expliquer • Solution 45: Bouger • Solution 135: Plaire • Solution 153: Relaxer • Solution 15: Appeler • Solution 200: Sympathiser • Solution 132: Palpiter • Solution 99: Garantir • Solution 74: Discuter • Solution 100: Grincer • Solution 138: Prier • Solution 103: Guetter • Solution 167: S'inquiéter • Solution 105: Idéaliser • Solution 186: S'enrichir • Solution 70: Déterminer • Solution 131: Parler • Solution 177: Se guérir • Solution 32: Bicher • Solution 57: Consommer • Solution 125: Modérer • Solution 106: Illustrer • Solution 65: Décrire • Solution 194: Sourire • Solution 109: Interroger • Solution 110: Intervenir • Solution 113: Jouir • Solution 16: Apprendre • Solution 69: Déplorer • Solution 102: Gronder • Solution 193: Souligner • Solution 114: Klaxonner • Solution 171: Savourer • Solution 89: Excuser • Solution 201: Témoigner • Solution 67: Demander • Solution 117: Manifester • Solution 29: Bénir • Solution 120: Maudire • Solution 148: Réaliser • Solution 39: Bomber • Solution 180: Se réjouir • Solution 56: Consoler • Solution 199: Susurrer • Solution 126: Murmurer • Solution

10 septembre 2006, Journée mondiale de prévention

www.10septembre.ch

S'amouracher • Solution 173: Se désopiler • Solution 175: Se gargariser • Solution 176: Se gausser • Solution 37: Bluffer • Solution 179: Se plaindre • Solution 140: Proposer • Solution 182: Se rétracter • Solution 88: Exaucer • Solution 184: Se vanter • Solution



association
STOP SUICIDE



Avec le soutien de la Fondation Hans Wildorf



Le meilleur du cinéma

13 salles avec écrans géants, son numérique, un large choix de films, 3 bars et 3 restaurants.

Louez nos salles avec ou sans projection privée, pour conventions ou conférences.

Formule anniversaire pour les enfants.



PATHÉ BALEXERT

27, AVENUE LOUIS CASAÏ - GENÈVE - WWW.PATHE.CH

> Le cinéma indépendant japonais

Le cinéma indépendant japonais – underground pour certains – est un cinéma pourvoyeur d'œuvres singulières bien loin de la vague politiquement correcte qui règne actuellement sur le cinéma mainstream. Ces œuvres, visibles par le passé uniquement dans les festivals, peuvent être maintenant, grâce au DVD, visionnées et surtout analysées tranquillement chez soi.



De cette pseudo nouvelle vague japonaise, nous retiendrons ici deux cinéastes majeurs de par leur farouche indépendance et leur liberté créatrice : Shinya Tsukamoto et Takashi Miike.



Artiste complet, Tsukamoto parle au travers de ses films non pas seulement au conscient du spectateur mais aussi à son inconscient. Ses films doivent être reçus comme des expériences ultra sensorielles, ne s'arrêtant pas uniquement aux images visibles sur l'écran. Dès 'The Phantom Of The Regular Size' (1986), Tsukamoto pose les jalons de son œuvre à venir. Un employé de bureau dévoré par le stress se transforme peu à peu en... tas de ferraille ! Tous les thèmes chers au cinéaste



sont déjà là. Suivront dans la foulée 'Tetsuo' et ses dérivés cyberpunk, lançant définitivement sa carrière. Axé à ses débuts sur des thématiques matérielles/urbaines ('Tetsuo I et II', 'Tokyo Fist', 'Bullet Ballet'), Tsukamoto finira, dans ses derniers films, par explorer les tréfonds de l'être humain ('Gemini') avec un penchant pour la sensualité féminine ('Snake Of June'). Imprévisible, Tsukamoto n'a pas fini de nous surprendre.

Artisan-réalisateur prolifique, Takeshi Miike donne toute sa signification au terme artisan. Cinéaste libre pour qui impossible n'est pas japonais, Miike enfile les films, entre 4 et 8 par année, passant d'un genre à l'autre avec une aisance déconcertante. Malgré des réalisations épileptiques, incohérentes pour certains, les films du nippon fou recèlent de vraies thématiques, ne serait-ce déjà que l'étude de la violence à l'écran. Car il est vrai que Miike ne recule devant rien, assumant ses œuvres sans honte. Jusqu'au-boutistes, certains de ses films sont des expériences éprouvantes ('Audition', 'Ichi The Killer', 'Visitor Q'). Torture, inceste, nécrophilie, tout y passe chez Miike. Artiste d'une virulence frontale incomparable, conspué par certains et adulé par d'autres, Takeshi Miike ne laisse personne indifférent.



Alors pour ceux qu'un cinéma différent tente, les films de ces deux réalisateurs procureront de nouvelles sensations pour autant que l'on fasse l'effort de voir dans leurs images et propos autre chose que du divertissement à tout prix. De l'art quoi !

[Jean-Yves]

> Takeshi Kitano

Takeshi Kitano est probablement l'un des deux réalisateurs japonais les plus connus en Occident, l'autre étant Akira Kurosawa. C'est dire si en l'espace d'une quinzaine d'années, le bonhomme a réussi à imposer son style si personnel.



Né en 1947 à Tokyo, il commence sa carrière en 1972 en tant qu'acteur sous le pseudonyme de Beat Takeshi. En 1989, il réalise son premier film, 'Violent Cop', dans lequel il incarne déjà un personnage marginal et bourru, avec un visage quasi inexpressif. On retrouve également toutes les caractéristiques de son œuvre à venir : une histoire minimaliste racontée sur un rythme lent et entrecoupée ponctuellement d'explosions de violence qui n'en ressortent que d'autant mieux. Suivront ensuite des films de genres différents, versant aussi bien dans la

comédie déjantée que le drame ou la critique sociale. Notons également que c'est à partir de son troisième film qu'il va s'associer durablement avec Joe Hisaichi, le génial compositeur qui écrira aussi la musique de plusieurs films d'animation du Studio Ghibli.

La consécration internationale aura lieu avec 'Hana-bi', qui parmi de nombreux prix recevra le Lion d'Or à Venise. Ce film, oscillant entre polar et histoire d'amour, conte le destin d'un policier responsable de la paralysie partielle de son collègue, pris dans une fusillade alors que le héros avait quitté son poste pour rendre visite à sa femme atteinte d'un cancer. La douceur/violence dans laquelle baigne le film trouvera une résolution tout en pudeur dans un final inoubliable. Kitano continue ensuite en réalisant quatre autres films et en jouant des rôles secondaires pour d'autres cinéastes.



Étonnamment, il est peu reconnu en tant que réalisateur au Japon, ses compatriotes le connaissant principalement en tant que comique et amuseur public participant à de nombreuses émissions et se rapprochant dans l'esprit d'un Benny Hill nippon. Cette dualité extrême est sûrement en partie à l'origine de son dernier film 'Takeshis'. Il y incarne le double rôle de Beat Takeshi, un acteur célèbre, et de Kitano, aspirant acteur peinant à survivre. Après leur rencontre, leurs réalités respectives vont entrer en collision dans un film ayant le goût d'une parodie délirante et amère où la plupart des métrages du réalisateur seront moqués. Comme si le vrai Takeshi Kitano remettait en cause tout son univers, ses créations, et aspirait à en faire table rase à travers ce film. Espérons juste que cette petite mort symbolique, correspondant à l'état actuel troublé de l'homme, soit l'occasion d'une renaissance pour ce réalisateur hors norme qui a sûrement encore beaucoup à nous offrir.

[Sivan]

www.takeshikitano.net



> Le studio Ghibli et les nouveaux 'vieux' films

Ayant su toucher toutes les tranches d'âge avec ses superbes productions à la fois familiales et adultes, ce studio légendaire nous offre ces derniers temps la chance de pouvoir découvrir certains de ses vieux films lors de leur (re)sortie au cinéma.



L'histoire débute dans les années 60 avec la rencontre aux studios de la Tōei Animation de deux jeunes hommes fêrus d'animation. Il s'agit de Hayao Miyazaki, alors dessinateur, et de Isao Takahata, réalisateur. Durant les vingt années qui vont suivre, ils vont plusieurs fois changer de studio, mais vont toujours travailler ensemble sur des projets variés, aussi bien un long-métrage ('Horus, prince du soleil'), que des séries devenues mythiques, telles que 'Sherlock Holmes' ou 'Edgar de la cambriole' ('Lupin III'). Puis, en 1983, ils vont s'associer pour monter leur premier projet qui s'appellera 'Nausicaä de la vallée du vent' sur la base d'un studio nommé 'Topcraft', dirigé par Toru Hara, un ami de Miyazaki et de Takahata. 'Nausicaä' sera produit par Takahata et est une adaptation d'un manga de Miyazaki. Traitant déjà de thèmes chers aux deux artistes, tels que la science-fiction, l'écologie et la technologie, il leur permet de connaître également un premier succès. C'est donc la preuve qu'il y a un public adulte intéressé par un cinéma d'animation de qualité.

Après ce film, ils décident de s'associer à la compagnie 'Tokuma Shoten' et ils fondent ainsi le studio Ghibli. Dès lors, ils réalisent en moyenne un film tous les deux ans, dont 'Mon voisin Totoro' et 'Le tombeau des lucioles'. Suite à leurs succès artistiques et commerciaux, au bout de moins de dix ans ils sont définitivement installés, ont racheté les droits de tous leurs films et sont indépendants d'un point de vue financier. Se succéderont ensuite des titres bien connus comme 'Princesse Mononoké', 'Mes voisins les Yamada' et 'Le voyage de Chihiro'.

Mais tout n'est pas parfait pour autant. Suite au décès en 1998 d'un de leur très proche collaborateur pressenti à l'origine pour assurer la relève des deux fondateurs, et suite à la défection d'un autre candidat potentiel parti chez le studio Madhouse, le studio Ghibli devra bientôt faire face à un gros problème de succession, au moment même où tout le monde s'accorde pour reconnaître la qualité de leurs œuvres. En effet, seuls trois long-métrages du studio n'ont pas été réalisés par l'un des deux hommes, le dernier en date étant le très sympathique 'Le royaume des chats' de Hiroyuki Morita.

On constate récemment que beaucoup d'anciens films sont enfin distribués pour la première fois en salle chez nous. Les raisons de ce phénomène remontent déjà au premier film du studio, 'Nausicaä'. A l'époque, Hayao Miyazaki découvre avec horreur que les Américains chargés de sa distribution aux Etats-Unis ont fait des coupes scandaleuses à son film et qu'ils en ont même changé le titre. Il décide donc de ne plus distribuer ses films à l'étranger. Il y aura par la suite quelques exceptions comme 'Porco Rosso', contribuant au final à faire connaître le studio à l'étranger, mais qui confirme le premier constat que le travail de distribution n'est jamais bien fait ailleurs.



> CONCOURS 'DVD Ghibli'

Gagne 'Kiki la petite sorcière' et 'Le Château dans le ciel' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Moviemento



'Porco Rosso' marque également le premier grand succès au Japon, et les succès des années suivantes font que de plus en plus de distributeurs étrangers sollicitent les droits de distribuer ces films. Malgré cela, le studio refuse à chaque fois. Survient alors Disney qui vient proposer ses services en garantissant qu'ils s'occuperont correctement des films. Etant eux-mêmes dans l'animation, ils avancent le fait qu'ils partagent les mêmes préoccupations qu'eux. Après ce mariage rêvé, tout le monde déchantait vite, et particulièrement Disney qui reçoit un 'Princesse Mononoké' alors qu'il pensait distribuer des films familiaux du genre de 'Totoro'. S'ensuivra une grande frilosité de leur part pour la distribution des futurs titres, visible encore maintenant dans certains pays.

Il est intéressant de noter que Hayao Miyazaki n'aime pas du tout le DVD, car lorsqu'il conçoit ses films, il a pour souhait de faire vivre au spectateur une expérience unique dans des conditions optimales, plutôt que seul et sur une petite télé. D'où l'intérêt que devraient susciter chez nous ces ressorties au cinéma qu'il soutient, bien qu'il nous soit ensuite difficile de résister à la tentation de posséder de tels petits bijoux chez soi.



Au final, nous avons enfin depuis quelques années la possibilité de pouvoir regarder au cinéma leurs nouvelles productions, telles que 'Le château ambulant' ou 'Princesse Mononoké' quelque temps seulement après leur sortie japonaise. Tout cela en attendant bien sûr impatiemment une date de sortie pour le nouveau film 'Ged senki' pour l'année prochaine, réalisé par le fils de Miyazaki, Goro Miyazaki.

Remarquons pour finir que bon nombre de titres du studio demeurent relativement peu connus du grand public, malgré leur qualité, comme 'Mimi wo sumaseba' ('si tu tends l'oreille') avec de magnifiques images de fond de Naohisa Inoue ou encore le sympathique 'Umi ga kikoeru' (je peux entendre l'océan), plein de sentiments et de fraîcheur.



[Sivan]

www.ghibli.jp



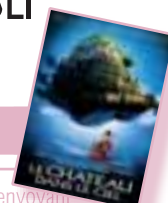
スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI

> CONCOURS 'Ciné Ghibli'

Gagne des places pour 'Le château dans le ciel' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Frenetic Films



De et avec Kazusi Watanabe, Daijiro Kawaoka
Xenix Film/Impuls

Usami sort tranquillement de l'université lorsqu'il est kidnappé gratuitement par trois jeunes hommes. Ils vont l'emmener dans une ballade qui a tout de l'excursion familiale: zoo, supermarché, plage... Peu à peu d'étranges liens vont se créer entre ses kidnappeurs anonymes et lui... Premier long-métrage de Watanabe, ce dernier n'évite pas l'écueil de faire un film trop arty: image et cadrages très soignés, couleurs surexposées avec cet effet incolore que donne le numérique, kidnappeurs au look très étudié et rivalisant de poses cool, bande-son rock à coups de grands riffs de guitare. Cette réussite formelle ne cache pas les longueurs qui s'installent en seconde partie, dans ce road-movie très inspiré de Jarmusch qui après un début inspiré, s'essouffle un peu sur la fin.

[Yamine Guettari]

> L'été de Kikujiro

De et avec Takeshi Kitano
Avec Yusuke Sekiguchi et Kayoto Kishimoto
Moviemento

S'il est un film nippon à connaître, c'est celui-ci! Surtout si vous ne savez pas jouer à strip-soleil, ni comment un motard fait la pieuvre! Ce film raconte l'été d'un garçonnet qui cherche à retrouver sa mère, à travers tout le Japon, accompagné dans ses pérégrinations d'un 'oncle' bougon et fanfaron, qui n'a rien demandé. Ce kaléidoscope, dont la sensibilité n'a d'égal que son humour décalé, vous fera voir l'envers du décor du Pays du Soleil Levant. L'ensemble est porté par une bande son magnifique. Un classique nécessaire à toutes les espèces de cinéphiles. Seul regret: le DVD est un peu avare en bonus et ne comporte pas la version originale.

[N. Naromov]

> The Twilight Samurai

De Yoji Yamada
Avec Hiroyuki Sanada et Rie Miyazawa
Trigon Film

Yoji Yamada est célèbre au Japon pour avoir créé la série des 'Tora San' (48 films narrant les aventures d'un joyeux vagabond toujours optimiste). Il adapte son souci de réalisme social au 'jidaigeki' (film d'époque), en contant la vie simple d'un samouraï veuf qui nourrit difficilement ses deux filles et sa mère sénile. Aussi piteux d'aspect qu'il est grand de cœur, Iguchi Seibei trouve son bonheur dans la simplicité: voir grandir ses filles, aider son prochain. Le bonheur va frapper à sa porte lorsque la femme de son meilleur ami, après avoir divorcé de son époux violent, vient le trouver... Hiroyuki Sanada rayonne dans son interprétation de Seibei, dans cette fable sociale émouvante et touchante, qu'éclairent quelques combats très réalistes.

[Yamine Guettari]

> CONCOURS '19'

Gagne le DVD '19' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse.
Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Xenix



> Bandit contre samourais

De Hideo Gosha
Avec Tastyu Nakadai
HK Vidéo

1720, une force spéciale de la police impériale composée de samourais lutte contre un clan de bandits menés par l'ennemi public N°1: Nizaemon Kumokiri. S'en suit une lutte de pouvoir entre Kumokiri et le commissaire Abe rattrapés tous deux par un passé tragique. Cette fresque historique de Hideo Gosha frappe d'emblée par la complexité de son scénario. Difficile de ne pas se perdre dans cette profusion d'intrigues et de personnages sur plus de 2h30. Malgré une mise en scène magnifique, ce métrage demande une connaissance plus poussée du genre. A déconseiller donc au néophyte, qui préférera '3 samourais hors-la-loi', chambara beaucoup plus accessible. Pour les connaisseurs, ce film permettra de retrouver un des grands acteurs du cinéma japonais, Tatsuya Nakadai.

[Jean-Yves]

> Street Fighter, L'intégrale

De Shigehiro Ozawa et Kazuhiko Yamaguchi
Avec Sonny Chiba et Etsuko Shioimi
HK Vidéo / Media Diffusion

Quelle aubaine que ce coffret d'un autre âge, objet culte par excellence avec ses couleurs psychédélices: un rêve de cinéophile. Les films de la série des 'Streetfighter' ne sont pas des chefs d'œuvres, mais de ceux instantanément jubilatoires comme seul le cinéma d'exploitation a su les produire.

Entraperçu par le public occidental dans 'True Romance' écrit par Tarantino en 1993, Sonny Chiba, dont QT est un fan ultime, était voué à devenir une nouvelle icône de la pop culture. Shinichi Sonny Chiba, de son vrai nom Sadao Maeda, se prédestinait à une carrière de gymnaste. Après un terrible accident, celui-ci se tourne vers le cinéma, qui à l'époque, au Japon, est en quête de nouveaux visages.

Ses interprétations, entre bestialité et furie, le démarquent très vite des autres acteurs du genre. Sorte de James Bond déviant, le personnage de Takuma Tsurugi, dans les Streetfighter, transgresse les habitudes de l'époque. Tsurugi est un vilain qui fracasse ses ennemis, rudoie la gente féminine après s'en être rassasié, sans aucun remords. Ces films furieusement transgressifs ne se racontent pas, ils se regardent et voir Sonny Chiba à l'œuvre donne des frissons à tous les amateurs de mandales bien placées.

Dans un passé encore pas si lointain que ça, voir ce genre de films chez soi était du domaine du fantasme. Alors précipitez-vous sur cet objet indispensable. Récemment Tarantino lui rendra un vibrant hommage en donnant à Sonny Chiba un rôle dans son 'Kill Bill' d'anthologie.

[Jean-Yves]

> CONCOURS 'L'été de Kikujiro'

Gagne le DVD 'L'été de Kikujiro' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse.
Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Moviemento





> 3 samouraïs hors-la-loi

De Hideo Gosha
Avec Tetsuro Tamba
HK Vidéo / Media Diffusion

Des paysans désespérés prennent en otage la fille de l'administrateur shogunal dans l'espoir d'obtenir une baisse d'impôts. Désorganisés et assiégés, ils recevront l'aide de trois rônins en quête de rédemption. Première réalisation de Hideo Gosha, '3 samouraïs hors-la-loi' est en fait une commande du studio Shochiku, suite au succès de la série TV qu'il tourna en 1963. Gosha fait preuve d'emblée d'une grande maîtrise de la mise en scène et instaure un style propre, loin de l'univers très codifié du genre. L'histoire, très westernienne, donne un souffle nouveau au chambara. Son regard est plus réaliste et moral sur le sort des rônins, ces samouraïs déçus. L'édition de HK vidéo, dans une copie remastérisée bluffant de qualité, est indispensable.

[Jean-Yves]



> Geisha, le crépuscule des fleurs

De Romain Guélat
Avec Mineko Iwasaki, Ichiyu et Ichisue
Navarro Films SA

Le réalisateur Romain Guélat a accompagné plusieurs geishas exerçant dans différents districts de Kyoto dans les activités qui rythment leur vie. Parmi elles, Ichisue, une apprentie geisha, et Ichiyu ont accepté de se laisser filmer durant les séances intimes que sont l'habillage et le maquillage, les cours de danse et lors des rendez-vous galants avec leurs clients. Le documentaire explique aussi l'histoire des geishas, des prémices à l'âge d'or qu'a connu leur profession jusqu'au déclin progressif qu'elles connaissent à présent dû à l'évolution de la mentalité et des mœurs. Milieu mystérieux et fermé, 'le monde des fleurs' nous est entrouvert avec finesse et prestige à travers ce remarquable documentaire instructif et distrayant.

[Valentine]



> Akira Kurosawa, 6 chefs d'œuvre

De Akira Kurosawa
Avec Toshiro Mifune et Takashi Shimura
Arte Vidéo

Sorti à la vente il y a quelques années déjà, je ne pouvais pas manquer dans ce spécial Japon de parler de ce coffret regroupant 'La légende du grand Judo', 'Le château de l'araignée', 'La forteresse cachée', 'Sanjuro', 'Barberousse' et 'Dodes'kaden'. Six chefs d'œuvre qui permettront au néophyte de découvrir le plus grand des cinéastes japonais : Akira Kurosawa.

Ce dernier est connu en Occident surtout pour ses films d'époque (jidaigeki, drames en costumes, et chambara, films de sabre au temps des samouraïs). Pourtant ils ne constituent que dix films sur les trente qu'il a réalisés. Ce biais se retrouve un peu dans ce coffret (volontairement?), qui en compte quatre sur six, le premier étant un film sur la naissance de l'art martial japonais par excellence, et le dernier un drame social comme Kurosawa les affectionnait. Néanmoins on ne s'en plaindra pas tant ils sont tous magnifiques ! On y retrouve entre autres les acteurs fétiches de Kurosawa : Takashi Shimura et Toshiro Mifune.

Et en bonus, comme si cela ne suffisait pas déjà, on retrouve des commentaires du maître sur certains films, des documentaires passionnants (le fameux 'AK' de Chris Marker, un gros plan sur le compositeur Masura Sato, une analyse de la place des femmes dans l'œuvre de Kurosawa, une biographie de Mifune, etc.).

Une œuvre d'utilité publique d'Arte Vidéo, qui met à dispositions 6 films excellents dans des styles variés, mais avec une prédominance pour le chambara et le jidaigeki, assortis de documentaires passionnants, dans une présentation très réussie, tout cela pour un prix raisonnable (moins de CHF 100.-). Mais qu'attendez-vous ?

[Yamine Guettari]



> Hana-Bi

De et avec Takeshi 'Beat' Kitano
Moviemento

Takeshi Kitano est Nishi, un policier qui a laissé son coéquipier pendant une mission afin d'aller au chevet de sa femme gravement malade. Alors qu'on lui annonce à l'hôpital que sa femme est condamnée, il apprend que son coéquipier a été blessé dans une fusillade et restera paralysé. Nishi va alors se sentir coupable et tout faire pour aider son ami, tout en comblant les derniers moments de son épouse. Mais les yakusa qui lui ont prêté de l'argent pour les soins viennent le réclamer, et ce n'est pas vraiment le moment. Un film paradoxal, à la fois sensible et violent, synthèse entre polar, drame et comédie. Kitano campe un flic laconique, dont l'environnement s'écroule et qui subit cela de plein fouet. En bonus un making-of et une interview de Kitano, courte mais intéressante.

[Yamine Guettari]



> Nobody Knows

De Hirokazu Kore-Eda
Avec Yuya Yagira et Ayu Kitaura
Trigon Film

Quatre frères et sœurs sont abandonnés par leur mère et doivent se débrouiller seuls en se cachant du monde pour ne pas être séparés par des services sociaux. Un scénario facile ? Et pourtant, tout cela est inspiré d'un vrai fait divers qui fit sensation au Japon en 1988. Kore-Eda a choisi d'aborder ce drame sans pathos excessif, montrant plutôt la dégradation lente de l'environnement des enfants, qui après les premiers moments de joie donnée par cette totale liberté vont devoir affronter la misère et la saleté. Un film au rythme lent et répétitif, sans doute trop d'ailleurs, c'est son défaut. Par contre les jeunes acteurs sont saisissants, en particulier Yuya Yagira qui montre bien le tourment caché de l'aîné qui se sacrifie pour protéger sa fratrie.

[Yamine Guettari]

> CONCOURS 'Hana-Bi'

Gagne le DVD 'Hana-Bi' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Moviemento



> CONCOURS '3 samouraïs hors-la-loi'

Gagne le DVD '3 samouraïs hors-la-loi' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Media Diffusion





HIGHLIGHTS

Live

HIP HOP / FUNK

jeudi 7 septembre

THE FURIOUS 5 (USA)

LOVE GANGSTA CREW (CH)

ROCK

samedi 16 septembre

HUSHPUPIES (F)

FORWARD RUSSIA (UK)

HIP HOP

mardi 26 septembre

GHOSTFACE KILLAH (USA)

(WU-TANG CLAN / NYC)

ROCK

mercredi 27 septembre

KILL THE YOUNG (UK)

SOUL WORLD

jeudi 28 septembre

DAVID WALTERS (F)

Clubbing

ELECTRONIKA

samedi 9 septembre

TIMO MAAS (D)

HOUSE

jeudi 14 septembre

ROGER SANCHEZ (USA)

ELECTRONIKA

vendredi 29 septembre

DAMIAN LAZARUS (UK)

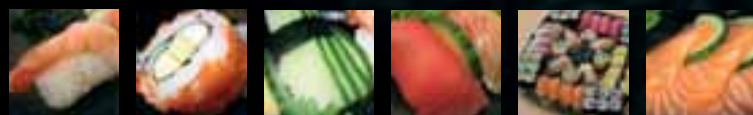
KIKI (D)

Points de vente et prélocations:

www.fnac.ch & www.starticket.ch

D! Club Place Centrale Lausanne // www.dclub.ch

UNE ENVIE DE SERENITE ET DE SUSHI



Service traiteur

Livraison dans toute la suisse romande

Commande 24h00 à l'avance



SUSHI
INDIGO

+41 (0)76 587 56 75

www.sushi-indigo.ch

designed by sushi-indigo



> Geisha, le crépuscule des fleurs

Romain Guélat est un réalisateur romand qui a produit, en partenariat avec la Télévision Suisse Romande, un DVD sur les dernières geishas du Japon, 'Geisha, le crépuscule des fleurs'. Il travaille depuis dix ans à la TSR en tant que réalisateur TV d'émissions en direct et de documentaires. Étant très intéressé par la culture et la société japonaises, il a entrepris de longs voyages au Japon, dans plusieurs régions, et réalisé vingt documentaires culturels et reportages pour plusieurs programmes. Nous avons eu la chance de pouvoir nous entretenir avec lui pour lui poser quelques questions sur sa rencontre avec les geishas, sur ce monde si particulier et sur ses projets pour l'avenir.

Monsieur Guélat, racontez-nous comment vous est venue l'idée de réaliser ce documentaire ?

> Je suis fasciné, passionné par le Japon contemporain. Lors de l'un de mes voyages, je marchais accompagné d'une amie dans le quartier de Kyoto, lorsque tout à coup, nous avons croisé dans la rue une geisha. Ce fut une apparition surprenante pour moi. Je lui ai demandé si je pouvais la photographier, elle m'a donné l'autorisation pour une photo mais pas plus. Par la suite, je me suis renseigné sur l'existence des geishas et je me suis aperçu qu'il existe peu de documents écrits et audiovisuels sur elles. J'ai décidé alors de faire un documentaire sur les dernières geishas du Japon.

Il existe plusieurs statuts hiérarchiques pour devenir une geisha, pourriez-vous nous expliquer comment cela fonctionne ?

> Au début de sa formation, la jeune fille devient une shikomi, une apprentie geisha. Elle ne porte pas de kimono et travaille comme bonne puis comme assistante dans l'Okiya tout en observant ses sœurs geishas travailler. Elle est âgée alors de 15-16 ans car une des règles au Japon est qu'elle ait terminé l'école obligatoire pour pouvoir commencer la formation. Elle est ensuite une maiko, une danseuse durant 5 à 6 ans. Elle arbore des kimonos très chatoyants et aux couleurs vives car elle doit être vue comme une geisha à part entière. Elle apprend les rituels du métier et lorsque la mère geisha et le professeur de danse ont décidé qu'elle était prête, une cérémonie a lieu. À partir de ce moment-là, la geisha porte des kimonos moins voyants, plus sobres et peut porter des perruques. Les coiffures ne sont plus réalisées avec leurs vrais cheveux. J'ai eu le privilège de pouvoir filmer la geisha Umechika lors du documentaire durant la cérémonie où elle est passée du statut de maiko à geiko, geisha de Kyoto.



On dit souvent que le 'monde des fleurs' est un milieu fermé et sélectif, est-ce vrai ?

> Oui, c'est vrai car déjà ce monde est fermé à la plupart des Japonais alors c'est un univers encore plus fermé pour les Occidentaux. Cet univers est basé sur la confiance et le respect, pour pouvoir rencontrer une geisha, chaque client doit être parrainé et recommandé par un autre client renommé. Il n'y a jamais d'échange d'argent lors des soirées, tout est géré par un bureau spécialisé. Le salaire d'une geisha se calcule en hanadai ou monnaie des fleurs. Il indique le temps qu'a passé la geisha en compagnie du client.



Comment expliquez-vous le phénomène que de moins en moins de jeunes filles entreprennent la formation de geisha ?

> Au Japon, pays de contraste, on passe facilement d'un extrême à un autre, du futuriste à la tradition et vice-versa. Une jeune Japonaise pourra jouer aux jeux vidéo les plus modernes, elle aura toujours un kimono chez elle et aimera le porter de temps à autre à la maison. La formation pour devenir geisha est longue et difficile. L'apprentissage de la danse, des instruments traditionnels demande de la discipline et beaucoup de rigueur. Il y a à la fois un attrait et une mode pour ce métier et en même temps beaucoup de jeunes filles arrêtent la formation en cours de route. Pour la geisha Umechika, devenir geisha était une vocation plus qu'un rêve. On dit qu'une geisha doit être à la fois un saule et une fleur. Elle doit être aussi flexible et souple aux attentes de ses clients et posséder la beauté et le charme d'une fleur.

Pour conclure, pouvez-vous nous dire quelques mots sur vos prochains projets, vos prochaines réalisations ?

> J'ai plein de projets pour le Japon. Je travaille pour l'émission 'Passe-moi les jumelles' de la TSR et je réalise régulièrement des reportages pour eux. Par ailleurs, je continue à garder contact avec la geisha Umechika depuis la réalisation du documentaire 'Geisha, le crépuscule des fleurs'. Je la vois fréquemment afin de réaliser plus tard un documentaire qui retracera sa carrière de geisha et une partie de sa vie. J'ai toujours du travail au Japon car c'est un pays qui bouge et évolue très vite et continuellement.

[Valentine]



> CONCOURS 'Geisha'

Gagne le DVD 'Geisha, le crépuscule des fleurs' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Navarro Films & Jalpac



> 20th Anniversary Album : Sora No Uta

Arai Akino
Kaze / Wasabi Records

A l'occasion du 20^e anniversaire de la carrière de Arai Akino, voici une compilation de ses meilleures chansons, la plupart utilisées pour des animes : 'Chobits' pour la piste 1, 'Tokyo Underground' pour la 2, 'Macross Plus' pour la 3... Cette dernière permet d'ailleurs d'admirer la très belle voix suave de cette artiste, qui mélange nappes de synthé et effets électro, instruments à cordes variés (violons, clavecins, luth) afin de créer des ambiances oniriques et apaisantes ou des chansons pop un peu plus rythmées (piste 5). Le livret soigné offre une traduction des chansons, initiative à saluer, car cela permet de découvrir des textes sensibles et empreints de références à la nature. Une BO bourrée de chansons magnifiques à se procurer d'urgence !

[Yamine Guettari]

> Studio Ghibli : Les classiques

Kaoru Kukita
Kaze

Pour ceux qui auraient une connaissance partielle des magnifiques musiques des films Ghibli, ou pour les collectionneurs qui chercheraient du nouveau, Kaze a pensé à vous en éditant cette interprétation des thèmes les plus connus du studio au violoncelle par la surdouée Kaoru Kukita. On y trouve des extraits de 'Porco Rosso', 'Totoro', 'Nausicaä', 'Le tombeau des Lucioles', 'Le château dans le ciel'... Certains morceaux prennent une nouvelle vie au travers de cette réorchestration simplifiée, en particulier 'T'emporer', tiré du 'Château dans le ciel', avec son bandonéon très original, ou le medley de 'Nausicaä'. Les alternances piano-violoncelle-harmonica sur la reprise du thème de 'Princesse Mononoké' sont aussi bien trouvées. Un CD de choix, rehaussé par un packaging classieux.

[Yamine Guettari]

> s.CRY.ed, OST 1

Kotaro Nakagawa
Music Factory

Voici un anime classique, basé sur l'action, dans un univers où certains individus disposent de pouvoirs spéciaux. Mais, rassurez-vous, vous n'avez pas besoin de connaître l'histoire pour écouter cette superbe BO. La première piste annonce bien la couleur avec un rythme jazzy endiablé très 'Cowboy Bebop'. L'atmosphère du CD est d'ailleurs assez jazz dans son ensemble (un jazz plutôt dynamique, assez proche des thèmes jazz de la BO de 'Metropolis'). La fin du CD se rapproche plus des musiques de film traditionnelles avec des envolées lyriques comme la piste 'Mother Earth'. Si vous êtes à la recherche d'une excellente BO mêlant jazz, une touche d'électro et une pointe de classique (dans le style des BO de 'rahXephon'), ce disque, disponible en import du Japon, est fait pour vous.

[Jeffrey Rambintsoa]

> Beck

Kotaro Nakagawa
Def Star

La première chanson de cette BO pourrait bien vouloir dire : 'bienvenue dans notre univers rock'. L'anime met en scène la vie d'un groupe de rock, de leur début difficile à leur réussite. Dans cette BO, dispo à l'import, retrouvez tous les grands moments de cette épopée, avec au programme Beck, Ciel Bleu, etc. Si, séparé de l'univers de l'anime ou du manga, vous trouverez ce CD bon mais sans plus, pour les adeptes de Beck, c'est un pur plaisir. La rencontre de Koyuki et de Maho, la chanson écrite par Ryusuke et interprétée par Koyuki pour Maho ou encore le moment mythique où Koyuki interprétera la chanson 'Moon On The Water' des Dying Breed... Pour les adeptes de Beck, il s'agit donc d'une BO obligatoire qui met parfaitement en avant des musiques rock tantôt dures, tantôt plus soft. Superbe !

[Jeffrey Rambintsoa]

> Ghost In The Shell 2 – Innocence : Music video Anthology

Kenji Kawai
Beez

La bande originale de la suite de l'anime culte 'Ghost In The Shell' est fascinante et envoûtante. Privilégiant les percussions fusionnées aux synthétiseurs ('Attack Of The Wakabayashi'), Kenji Kawai utilise comme sur GITS des instruments traditionnels, ainsi qu'un chœur folklorique japonais, donnant au score une originalité étonnante ('The Ballade Of Puppets'). Le CD est accompagné dans ce coffret par des cartes postales et un DVD contenant des clips reprenant des séquences du film. Bonus des plus douteux, ne procurant rien de nouveau. Les éditeurs auraient pu carrément joindre le film. Une interview très intéressante du compositeur vient in extremis relever le niveau. Reste la musique, une grande réussite, demandant plusieurs écoutes pour être pleinement appréciée.

[Jean-Yves]

> Tsubasa Chronicle Futur Scape I

Kajiura Yuki
Victor Entertainment

C'est toujours avec un léger frisson que j'écoute les premières notes d'une BO réalisée par Kajiura Yuki. Sans doute est-ce dû, à l'instar de Yoko Kanno, à sa maîtrise parfaite de la transposition d'un univers visuel en musique. 'Tsubasa Chronicle' ne fait pas exception à la règle, et comme dans ses BO de 'Noir' ou de 'Hack//Sign', la musique nous emporte dans un univers de féerie et de magie. Mélangeant habilement musique électro et orchestrale, cette compositrice parvient toujours à nous présenter différents styles au sein d'un même disque, parfois oriental ('Strange names') et parfois plus classique ('Newdrops'). Un vrai régal, disponible uniquement en import, qui montre que Kajiura Yuki parviendra toujours à nous émouvoir par ses compositions !

[Jeffrey Rambintsoa]

> CONCOURS 'Akino Arai'

Gagne la compilation 'Akino Arai' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

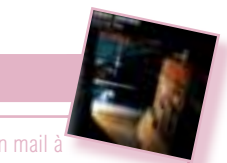
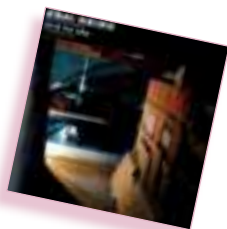
Merci à Kaze

> CONCOURS 'Ghibli Classiques'

Gagne un exemplaire des 'classiques du Studio Ghibli' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Kaze



ValCenter.ch

Votre référence Apple Macintosh en Suisse !

Les plus :

- Bonus annuel
- Plus de 5'000 articles
- Service 24h
- Particuliers - entreprises
- Sion - Vevey



www.valcenter.ch

Plus de 15'000 clients nous font confiance



UNIVERSITÉ
DE GENÈVE

La Chine contemporaine: contradictions, atouts et faiblesses à l'aube du XXI^e siècle

octobre 2006 – juin 2007

Pour mieux comprendre et évaluer l'état présent
de la Chine, ce programme offre,
par des éclairages politico-historiques
et une introduction à la langue chinoise,
une double clé d'accès au monde chinois

2 cycles de 8 conférences *Civilisation contemporaine*

- Mod. 1 Histoires, géographie, société et culture
- Mod. 2 Politique, économie et droit

Cours de chinois moderne

- Mod. 3 et 4 Introduction à la langue chinoise moderne (débutants)
- Mod. 5 et 6 Préparation au test de chinois HSK (niv. 1 et 2, s'adresse à des personnes ayant déjà un certain niveau de chinois)

Direction et coordination

Prof. Nicolas ZUFFEREY et Claudia BERGER, Unité des études chinoises,
Faculté des lettres, Université de Genève

Prix

CHF 250.- le cycle de 8 conférences (CHF 35.- par conférence) /
CHF 1200.- par semestre de cours de langue / CHF 300.- HSK /
CHF 2000.- programme complet sur l'année, conférences incluses

Renseignements et inscription (avant le 23 septembre 2006)

Claudia BERGER, Fac. des lettres, Université de Genève, 1211 Genève 4
Tél / Fax: + 41 (0)22 320 39 35 – claudia.berger@lettres.unige.ch

www.unige.ch/formcont/chinecontemporaine



Club musiques actuelles

Ouvert toute la nuit
Chat noir A.S.M.V.
Rue Vautier 13
CH-1227 Carouge
+41 22 343 49 98

www.chatnoir.ch

STOP SUICIDE

Soutenir • Solution 4: Acclamer • Solution 124: Meubler • Solution 139: Prononcer • Solution 151: Agiter • Solution 151: Reconnaître • Solution 118: Marvauder • Solution 9: Ajouter • Solution 11: Ameubler • Solution 98: Frissonner • Solution 13: Animer • Solution 104: Furler • Solution 14: Anticiper • Solution 174: Se féliciter • Solution 17: Arriver • Solution 15: Communiquer • Solution 18: Arrondir • Solution 20: Atténuer • Solution 111: Inventer • Solution 21: Avoir • Solution 23: Avouer • Solution 95: Fantasier • Solution 187: S'éveiller • Solution 185: Sécher • Solution 94: Fabuler • Solution 46: Boulonner • Solution 150: Reclamer • Solution 106: Insister • Solution 181: Se remémorer • Solution 49: Bredouiller • Solution 11: Exiger • Solution 53: Choisir • Solution 5: Agir • Solution 143: Raconter • Solution 61: Débattre • Solution 22: Avorter • Solution 62: Décider • Solution 168: S'inaugurer • Solution 16: Défendre • Solution 203: Tire bouchonner • Solution 3: Accepter • Solution 12: Amuser • Solution 68: Dénoncer • Solution 172: Se bidonner • Solution 52: Bronzer • Solution 156: Communiquer • Solution 60: Crier • Solution 25: Baffer • Solution 146: Réaffirmer • Solution 73: Dire • Solution 127: Nager • Solution 75: Douter • Solution 76: Ecouter • Solution 72: Dévoiler • Solution 77: Ecrire • Solution 40: Bondir • Solution 78: Encourager • Solution 79: Enseigner • Solution 80: Entrevoir • Solution 81: Espérer • Solution 82: Estimer • Solution 83: Etudier • Solution 84: Evaluer • Solution 85: Evoluer • Solution 86: Exagérer • Solution 163: Se souvenir • Solution 90: Exhiber • Solution 64: Découvrir • Solution 92: Expirer • Solution 196: S'ouvrir • Solution 59: Contempler • Solution 93: Expliquer • Solution 45: Jouger • Solution 135: Plaire • Solution 153: Relaxer • Solution 15: Appeler • Solution 100: Sympathiser • Solution 132: Palpiter • Solution 99: Garantir • Solution 74: Discuter • Solution 100: Grincer • Solution 136: Prier • Solution 103: Guetter • Solution 167: S'inquiéter • Solution 105: Idéaliser • Solution 186: S'enrichir • Solution 70: Déterminer • Solution 191: Parler • Solution 177: Se guérir • Solution 32: Bicher • Solution 157: Consommer • Solution 125: Modérer • Solution 106: Illustrer • Solution 85: Décrire • Solution 194: Sourire • Solution 109: Interroger • Solution 110: Intervenir • Solution 113: Jouir • Solution 16: Apprendre • Solution 69: Déplorer • Solution 102: Gronder • Solution 193: Souffler • Solution 114: Klaxonner • Solution 171: Savourer • Solution 89: Excuser • Solution 201: Témoigner • Solution 67: Demander • Solution 117: Manifester • Solution 29: Bénir • Solution 120: Maudire • Solution 149: Réaliser • Solution 39: Bomber • Solution 180: Se réjouir • Solution 56: Consoler • Solution 199: Susurrer • Solution 128: Murmurer • Solution 107: Soutenir

10 septembre 2006, Journée mondiale de prévention
www.10septembre.ch

S'émousser • Solution 173: Se désopiler • Solution 175: Se gargariser • Solution 176: Se gausser • Solution 37: Bluffer • Solution 179: Se plaindre • Solution 140: Proposer • Solution 182: Se rétracter • Solution 88: Exaucer • Solution 184: Se vanter • Solution 107: Soutenir



association
STOP SUICIDE



Avec le soutien de la Fondation Hans Wildorf

> Aldo Bloise

Difficile de s'imaginer un horizon lointain comme le Japon, sa culture, sa richesse, son passé, son présent et son avenir, mais surtout la gardienne de traditions millénaires. Je vous présente un personnage qui m'a fait découvrir, avec sa vision du Japon et ses photos en noir et blanc, un pays bouleversant de beauté et de visions anachroniques.



Aldo Bloise est né en 1972 à Pise. Enfant de la génération Goldorak en noir et blanc, il découvre à cette époque déjà un premier contact visuel atypique avec ce que le Japon nous envoie comme signaux forts de sa culture télévisuelle et artistique. Arrivé à Genève en 1979 il commence son parcours scolaire classique aboutissant à un diplôme d'études secondaires. Les crayons, pinceaux et pixels ne sont jamais loin, mais cette fois ils sont accompagnés de films que son père lui fait découvrir peu à peu. Chef-d'œuvres du cinéma italien, mais aussi et surtout japonais.



Dès lors, sa curiosité envers ces îles japonaises s'accroît de jour en jour, se cristallise indéniablement à travers des images monochromes. Puis, pendant plusieurs années il exerce la profession de web-designer qui le nourrit encore et encore de ces clichés si riches en émotions. Ce sera donc du noir et blanc ! La photo se découvre enfin à lui comme une nouvelle force d'immortalisation de sa jeunesse et de son amour pour le Pays du Soleil Levant. Ozu, Imamura, Kurosawa, pour ne citer qu'eux car la liste est longue, façonnent peu à peu sa vision anachronique du Japon qui plusieurs années plus tard aboutira à de nombreux voyages dans ce pays, à des photos, des peintures et une exposition en 2006. Cette nostalgie particulière, hors du temps, alimente désormais sa volonté de retrouver un peu ce parfum d'été et de perdre son regard sur les rizières dont les 'sensei' de son enfance l'ont imprégné.

Ainsi il recrée son propre monde avec la vision d'un objectif, captant en temps réel l'émotion d'un instant qui se grave dans la mémoire avec une syntonie de couleurs et de regards personnels qui nourrissent le temps qui passe. Ses photos retracent un univers magique, où traditions qui perdurent et technologies qui nous dépassent s'entremêlent pour nous donner une dimension hors norme d'un pays qui fait rêver.

Alors, si un petit voyage au fil du temps vous semble propice à la rêverie et si le Japon vous fascine, je vous invite à visiter le site web d'Aldo Bloise et ses visions antiques, fortes et empreintes de mouvements au cœur d'une civilisation qui ne demande qu'à être découverte par des yeux occidentaux.

[Sergio P]

www.photosgraphia.net



> Carlotta Ikeda : Danse butô et au-delà Photographies de Laurencine Lot | éd. Favre

Le mot butô (bu : danse et to : fouler le sol) fait référence aux rituels shintoïstes, religion traditionnelle du Japon, antérieure puis mêlée au bouddhisme. Ces pratiques rituelles étaient destinées à communiquer avec les kamis (les esprits) des défunts. En tant que forme chorégraphique contemporaine le butô apparaît à la fin des années cinquante.



On a coutume de considérer le spectacle Kinjiki ('couleur interdite') de Tatsumi Hijikata, en 1959, comme son acte de naissance. Contre l'oubli d'Hiroshima, le culte de la modernité et de la performance, la 'danse des ténèbres', ou 'danse du corps obscur' apparaît comme une réponse à une société japonaise en crise d'identité. Elle s'impose donc d'abord comme une réaction philosophique et politique, une expression de la rébellion qui caractérisa cette époque. Plus proche de la performance que de la 'chorégraphie' au sens 'occidental' du terme, elle se veut un moyen de repenser ses actions corporelles, sa relation à soi et au monde. Le butô

exige du danseur une maîtrise absolue de son corps et de ses mouvements. En même temps, cette exploration du corps et de ses limites actives des archétypes universels, permet d'établir une correspondance spirituelle avec n'importe quel spectateur, du Japon ou d'ailleurs, ce qui explique le succès mondial de Compagnies comme celles de Carlotta Ikeda ou Sankai Juku. (source: Julien Carrel, 'Introduction au Butô' — Fluctuat.net, juin 2005 et l'ouvrage 'Butô(s)', ensemble d'études dirigées par Odette Aslan et Béatrice Picon-Vallin, Collection Arts et spectacles, CNRS Editions, Paris, 2002.)

Laurencine Lot est une photographe spécialisée dans la photographie des comédiens en scène. Elle suit avec passion le travail de Carlotta Ikeda, grande figure féminine de la danse butô. A l'égard du butô, Carlotta Ikeda se place dans une position particulière. Sur le plan historique, elle s'inscrit incontestablement dans cette tradition: elle rejoint le groupe 'Dairakuda-kan' en 1974, puis fonde la compagnie Ariadone avec Kô Murobushi. La spécificité d'Ariadone est d'être exclusivement composée d'interprètes féminines: Ikeda explique ce choix, par la perte de liberté que génère, selon elle, le rapport scénique au corps masculin. 'Danse Butô et au-delà' regroupe de magnifiques images des spectacles de Carlotta Ikeda, mais également une introduction en français et en anglais de la 'naissance' de la danseuse qu'est aujourd'hui Carlotta et de celle du butô. Un livre sublime aux images fortes.

[Mary L]

www.editionsfavre.com



> Des sumotoris et des Suisses

Murmures ne pouvait se permettre un numéro sur le Japon sans parler de son sport si typique (et quelque peu atypique) : le sumo. Le sumo est un sport traditionnel japonais très ancien dont l'origine date au moins du Moyen Âge. Son principe est simple : Deux concurrents se font face à l'intérieur d'un cercle de 4m55 ; pour remporter le combat, il faut parvenir à pousser son adversaire hors des limites de ce cercle ou lui faire toucher le sol avec autre chose que la plante des pieds. Pas de coups ni de violence donc – mais attention quand même, le terrain est dur et les chutes sont douloureuses !

Les combats sont assez courts, parfois juste quelques secondes et il n'y a qu'une seule manche. Néanmoins, le principe est en train de changer, du moins dans le championnat amateur où on commence à imaginer un système de pools de qualifications à la place du traditionnel système d'élimination directe. Car au départ, le sumo en compétition, c'est comme le tennis, mais où on ne jouerait qu'une seule balle pour définir le vainqueur de la rencontre. On vous laisse imaginer la frustration du perdant...



On pense souvent que le sumo est un sport typiquement japonais, qu'il fait partie de ces choses qui sont réservées à une culture et ne pourraient en aucun cas se retrouver à l'étranger. J'imagine bien quelqu'un dire 'Et pourquoi pas des sumos en Suisse pendant qu'on y est !' Et pourtant, on y est ! Comme quoi il n'y a pas que l'électronique nippon qui s'exporte avec succès par chez nous...

Tout a commencé par le désir du Genevois François Wahl (à présent président de la Société Suisse de Sumo, la SSS) de constituer un club de sumos en Suisse romande dans les années nonante. 'Il s'est adressé à divers clubs de sports pour tenter de recruter des membres', m'apprend Eric, un des piliers de cette équipe avec son frère Marc, 'et ce sont les lutteurs qui ont répondu présent.' Le résultat, c'est la fondation, en 1995, de la Société Genevoise de Sumo (SGS) formée par un groupe de lutteurs curieux et désireux de tester ce sport pas si éloigné du leur. Les deux clubs partagent d'ailleurs toujours le même local et alternent, suivant la période, les entraînements de lutte et, pour les volontaires, ceux de sumo.

Dix ans plus tard, on compte une quinzaine de sumotoris vraiment actifs en Suisse romande. 'Faire du sumo est un plus', ajoute Marc, 'à la base nous sommes tous des lutteurs. Il n'y a quasiment personne en Suisse qui ne fasse que du sumo'. En fait, excepté au Japon, le sumo reste un sport d'amateurs. Le championnat suisse (qui existait jusqu'en 2000), de même que les championnats d'Europe et internationaux, ne font concourir que des non professionnels. 'Mais depuis quelques années, les Japonais cherchent à démocratiser et exporter leur sport', explique Eric. Leur propre championnat a ainsi été ouvert aux étrangers et de nombreuses sociétés de sumo amateurs se sont créées un peu partout dans le monde, à l'image de celle qui existe en Suisse. Quant aux femmes, elles ne sont pas en reste – on en trouve d'ailleurs trois dans l'équipe genevoise – et possèdent elles aussi leur championnat depuis 2001. 'Le but des Japonais est de faire de leur sport une discipline olympique. A Nagano en 1998, le sumo était en démonstration, mais ça n'a pas passé.'

Comparé à son grand frère japonais, le circuit amateur n'est pas très ancien. Le premier tournoi international a eu lieu en 1980, mais il faut vraiment attendre 1992 et la création de l'International Sumo Federation (ISF) pour le voir prendre les formes qu'on lui connaît aujourd'hui. L'ISF organise chaque année un championnat international où peuvent concourir toutes les nations possédant des équipes de sumo (plus de 80 à l'heure actuelle). L'Allemagne et les pays d'Europe de l'Est font partie des nations les plus compétitives.



L'une des grandes différences avec le championnat japonais est la présence de catégories de poids. Alors qu'au Japon tous les sumos concourent dans un seul groupe, le championnat amateur est divisé en quatre catégories : plus de 115kg, entre 115 et 85 et moins de 85 chez les hommes ; plus de 80, entre 80 et 65 et moins de 65 chez les femmes. Une quatrième catégorie libre est ajoutée, permettant à chacun de concourir quel que soit son poids. Oubliez le stéréotype des sumos japonais de plus de 200kg, nos concurrents suisses sont bien loin de briser les balances ! 'Pas besoin d'être gros, ce qu'il faut, c'est surtout de la force' me dit Marc, dont la carrure confirme les dires.

Pour les plus jeunes qui seraient intéressés par ce sport, il faut savoir qu'une catégorie 'junior' (entre 8 et 18 ans) existe aussi et que chaque année, l'association Passeport Vacances organise une initiation d'une heure à ce sport pour les enfants. Et si votre curiosité a été piquée à vif et que ce sport vous intéresse, sachez que les prochains championnats du monde de 2007 auront lieu par chez nous, à Lausanne (où s'est d'ailleurs ouvert un nouveau club de sumo). Une façon idéale de porter ce sport directement aux portes du CIO...

[VG]

www.acgls.ch/sumo.html



paragliding tandem flight

Solo
tandem
paragliding
tandem flight

séjour de haute performance via aérostatique

Multico
paraglisme
paragliding
tandem flight

Duo
tandem
multico

Anniversaire

Agrace
pour enfants
sur aérostat
comme l'agneau

CENTRE GENEVE VOL LIBRE

www.paradelta.ch +41 22 784 38 06

info@murmures.info

murmures
www.murmures.info
Le magazine romand de la culture et du divertissement !

URBAN
Guide

www.urbanguide.ch

L'agenda des sorties en Suisse romande

Voyage au Japon

Mélange étonnant de tradition et de modernité, le Japon en fascine plus d'un dans nos contrées. Les contrastes ne manquent pas dans ce pays aux mille facettes où se côtoient en toute complémentarité geishas et héroïnes de mangas, temples bouddhistes paisibles entourés de jardins majestueux et mégapoles bruyantes et surpeuplées, kimonos et tenues futuristes en tout genre, petites maisons traditionnelles et gratte-ciel... Bienvenue au Japon! D'une superficie de 377 800 km², le Japon est un archipel de plus de 7 000 îles et îlots; les quatre îles principales sont Honshu, sur laquelle se trouvent les



villes de Tokyo et Kyoto entre autres, Hokkaido, Kyushu et Shikoku. Neuvième pays le plus peuplé du monde, le Japon compte 127 000 000 habitants; la seule région de Tokyo accueille plus de trente millions d'habitants, soit près de 24% de la population. Autant dire que ça fait du monde dans les rues!

Avant de démarrer notre périple nippon, il nous fallait établir un itinéraire plus ou moins précis.

N'ayant 'que' deux semaines et demies à disposition, il s'agissait de cibler nos destinations. Avec l'aide de Jalpak à Genève, nous avons finalement opté pour un circuit classique faisant une boucle entre Tokyo et Hiroshima, en passant par Kyoto et Osaka et comptant plusieurs petites visites entre ces grandes villes, telles que le château de Himeji, l'île de Miyajima, Nara et Okayama. Un itinéraire qui combine du moderne et du plus traditionnel, de la nature et de la ville. Le pays étant très développé au niveau des chemins de fer, nous avons décidé de nous déplacer en train et avons donc acquis un Japan Railpass (la version japonaise de l'Inter Rail européen, qui permet de circuler librement sur le réseau ferroviaire, y compris en Shinkansen, le TGV national), qui n'est réservé qu'aux visiteurs étrangers et s'achète avant le départ. Nous voilà donc prêts pour la grande aventure!

Première étape: l'incontournable capitale, Tokyo. Pour un choc culturel c'est un choc culturel! Même quand on sait que cette ville est immense et très peuplée, on est bien



surpris quand on y débarque, arrivant tout droit de notre petit pays montagneux et si tranquille... Mais avant d'attaquer la ville de face, on est allé poser nos affaires dans le petit ryokan où nous avons réservé une chambre. Un ryokan est une auberge, style familial, où les hôtes vivent à la japonaise: il faut se déchausser à l'entrée du ryokan et enfiler les pantoufles fournies; les sols des chambres sont recouverts de tatamis, un revêtement traditionnel en paille de riz, sur lequel on ne peut marcher qu'en chaussettes ou pieds nus; les portes sont bien souvent coulissantes et les lits sont des futons que l'on déroule le soir; les salles de bains sont en commun.

Il arrive aussi que les ryokans proposent des chambres occidentales avec salle de bains incluses. Mais pour bien nous mettre dans l'ambiance, nous nous sommes installés dans une chambre typiquement japonaise, sans chaise et avec juste une table basse. Ce n'est pas toujours évident d'être assis par terre, on n'a pas vraiment l'habitude...

Nous commençons notre visite par le quartier d'Asakusa qui tient un peu de la vieille ville. C'est là que se trouve le plus fameux temple bouddhiste de Tokyo, le magnifique Senso-ji et ses boutiques typiques le long de la rue Nakamise. Ces boutiques sont le paradis du touriste, offrant mille et un souvenirs tous plus jolis les uns que les autres. Toute la zone est agréable pour se balader, nous découvrons avec émerveillement la pagode et les différents bâtiments qui forment l'ensemble du temple. Pour une première approche du pays, c'est plutôt pas mal! Cela donne envie d'en voir plus!



Utilisant les transports publics fort pratiques et assez accessibles aux non-japonais que nous sommes, nous nous rendons ensuite à Shinjuku, un autre quartier, cette fois on ne peut plus moderne. C'est là que se regroupent les plus hauts gratte-ciel de la ville et un nombre affolant de magasins, et bien sûr de personnes! Le choc arrive déjà en descendant du train à la

gare de Shinjuku: c'est noir de monde et c'est immense! Plus de deux millions de passagers passent chaque jour par cette gare, je vous laisse imaginer! Posons un pied dehors et admirons la forêt d'enseignes lumineuses accrochées aux façades des buildings, écoutons le bruit de la foule et imprégnons-nous de cette ambiance citadine extrême. Le panorama est unique en son genre, cela n'a rien à voir avec les grandes villes américaines telles que New York ou Chicago, c'est bien différent! Les grands magasins sont légion et comptent parfois plus de dix étages, le paradis de la consommation...

À l'ouest de la gare de Shinjuku se situe le quartier des affaires, rien de bien passionnant pour nous si ce n'est pour le Tokyo Metropolitan Government Office, deux tours jumelles qui offrent la possibilité de monter gratuitement au 45ème étage pour jouir d'une vue imprenable sur la région tōkyōite. La ville semble s'étendre à perte de vue, on n'en voit pas les limites, c'est inouï! Par temps dégagé, il est possible d'apercevoir le fameux Mont Fuji, mais les conditions sont rarement rassemblées pour cela, une petite brume le cache la majorité du temps.

> CONCOURS 'Petit Futé'

Gagne un exemplaire du guide Petit Futé 'Japon' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)



Merci au Petit Futé



Le spécialiste No1 pour le Japon
vous propose...

8 JOURS À TOKYO / CHF 2199.-

Départ de Genève avec Japan Airlines via Paris ou Milan

➤ Tous les jours du 1er septembre au 15 décembre

Prix par personne si 2 personnes partagent une chambre double dans un hôtel de catégorie standard (6 nuits) – sans repas, comprenant les vols, les transferts (aéroport-centre ville). Taxes d'aéroport et supplément kérosène CHF 400.- inclus.

8 JOURS À TOKYO ET KYOTO / CHF 2550.-

Départ de Genève avec Japan Airlines via Paris ou Milan

➤ Tous les jours du 1er septembre au 15 décembre

Tokyo (3 nuits), Kyoto (2 nuits) et aéroport de Narita (1 nuit). Japan Rail Pass 7 jours en 2ème classe

Prix par personne si 2 personnes partagent une chambre double dans un hôtel de catégorie standard – sans repas, comprenant les vols, les transferts (aéroport-centre ville). Taxes d'aéroport et supplément kérosène CHF 400.- inclus.

10 JOURS DE VOYAGE / CHF 5390.-

Départ garanti dès 2 personnes

Départ de Genève

avec Japan Airlines via Paris ou Milan

EN GROUPE FRANCOPHONE

➤ 16 au 25 septembre ➤ 14 au 23 octobre ➤ 11 au 20 novembre

Tokyo (3 nuits), Mt. Fuji, Kyoto (3 nuits), Nara, Miyajima (1 nuit), Osaka (1 nuit)

Prix par personne si 2 personnes partagent une chambre double dans un hôtel de catégorie standard avec tous les petit déjeuners, 4 repas de midi, et 1 repas du soir, comprenant les vols, tous les transferts, visites et assistance de guide locaux (partiellement en anglais) selon programme. Taxes d'aéroport et supplément kérosène CHF 400.- inclus.

Prestations non comprises: Les repas et les boissons – sauf indiqués / L'assurance annulation et rapatriement – CHF 45.-

Les tarifs sont susceptibles de modifications en raison des hausses imprévisibles de taxes et suppléments kérosène

Réservations

JALPAK International (Europe) B.V. Genève

022 908 61 85 / lu-ve: 8h30-12h30, 13h30-17h30

E-mail: info@jalpak.ch

Rabais exclusif pour les lecteurs de MURMURES

LE MAGAZINE ROMAIN DE LA CULTURE & DU DIVERTISSEMENT

Sur présentation de ce coupon, vous bénéficiez de **CHF 100.- de rabais** pour la réservation d'une de nos 3 offres spéciales (valable jusqu'au 15.12.2006)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Téléphone : _____



Autre quartier qui vaut le détour, Akihabara, le quartier de l'électronique, du jeu vidéo et de l'animation japonaise (manga et anime). Incroyable! Des centaines de magasins s'alignent le long de la rue principale, tous plus flashy les uns que les autres, offrant des étages et des étages de produits. Natels, ordinateurs, télévisions, appareils photos, électroménager, DVD d'animation, mangas à perte de vue! Parfois, un magasin semble petit mais il recèle des étages en sous-sols et en hauteur! Une vraie caverne d'Ali baba! Sur le trottoir il n'est pas rare de croiser une jeune fille déguisée en personnage d'anime distribuant des flyers pour tel ou tel endroit! C'est que le quartier regorge de cosplay cafés (où les serveuses sont déguisées) ou de comics cafés où on peut lire des mangas ou regarder des animes. Des cosplayers on en croise aussi régulièrement à Harajuku, le quartier des jeunes branchés de Tokyo où se trouvent les boutiques de mode vendant costumes, attirails du parfait gothique, etc.



Kamakura est un lieu idéal pour sortir un peu de l'agitation frénétique de la ville et profiter d'une excursion à la journée. A à peu près une heure au sud de Tokyo, cette charmante petite ville, qui fut la capitale du pays au 12ème siècle, offre une myriade de temples et surtout une impressionnante statue de Bouddha haute de treize mètres. Le temple Hasedera a retenu toute notre attention; à l'entrée on peut se promener dans le

jardin, avec ses étangs et ses petits ponts, puis on monte par des escaliers pour arriver au bâtiment principal qui renferme une statue en bois de Kannon, la déesse de la miséricorde, représentée avec onze têtes. Haute de plus de neuf mètres, il s'agit de la plus grande sculpture en bois du Japon. Depuis la terrasse qui se situe à côté, on a une magnifique vue sur la côte et la mer.

Il est malheureusement déjà l'heure de quitter Tokyo et d'entamer notre circuit avec la deuxième étape, Kyoto. Réputée pour ses innombrables temples, Kyoto est une ville agréable, moins stressante que Tokyo. Capitale du Japon traditionnelle, elle n'en compte pas moins une gare à l'architecture particulièrement moderne qui contraste fortement avec l'image que l'on pourrait avoir de la ville.

Ayant peu de temps, nous avons sélectionné seulement quelques temples, dont le superbe temple d'or, Kinkakuji qui nous a tout particulièrement plu: recouvert de feuilles d'or, son célèbre pavillon, qui abrite des reliques sacrées de Bouddha, se situe au milieu d'un étang, dans un parc paisible et reposant. L'endroit dégage une atmosphère de sérénité qui fait qu'on se sent bien et qu'on y resterait des heures.



Depuis Kyoto, nous sommes allés à Nara pour la journée. La principale attraction de cette petite ville est le temple Todaiji, le plus grand bâtiment en bois du pays. Non seulement c'est une belle construction en soi, mais en plus elle abrite la plus grande statue de Bouddha ('daibutsu') du Japon, une structure vraiment impressionnante. Ce qui fait aussi le charme du site sont les dizaines de daims qui s'y promènent en toute liberté. Pas du tout craintifs, ils viennent vers les visiteurs espérant recevoir quelque chose à se mettre sous la dent. Attention, si on leur donne quoi que ce soit, ils risquent bien de ne pas lâcher le filon! On a vu plus d'un touriste poursuivi par un daim!

Hiroshima. Célèbre pour avoir reçu, le 6 août 1945, la première bombe atomique, elle a réussi à renaître de ses cendres pour devenir une ville attrayante et plaisante. Le dôme de la bombe A, un des quelques bâtiments



toujours debout après la déflagration, est un symbole fort que la population préserve comme un trésor afin de ne pas oublier. Dédiée à la paix dans le monde, la ville a construit le Peace Memorial Park, où se trouvent plusieurs mémoriaux (celui des enfants par exemple qui rassemble des milliers de grues en papier) et surtout le musée de la paix qui retrace les événements qui ont conduit au largage de la bombe au-dessus de la ville et les conséquences pour la population. Le visiteur voit des images atroces du carnage, entend des témoignages de survivants et se demande comment c'est possible que l'on continue à construire de telles armes de destruction...



Depuis le centre de Hiroshima, une petite heure de tram nous amène au port d'où partent les ferrys pour Miyajima, cette petite île célèbre pour sa grande porte en bois qui se dresse dans l'océan. Si de loin, la porte (torii) semble petite, une fois tout près on se rend compte qu'elle est immense! Quand nous sommes arrivés, en début d'après-midi, la mer s'était retirée et on a pu aller jusque dessous la porte. Le temps ensuite de faire le tour du temple Itsukushima, de se balader dans le village de Miyajima et de grimper près de la pagode et l'eau revenait pour baigner les pieds de cette magnifique porte rouge! Une excursion vraiment splendide! D'ailleurs, c'est un des endroits les plus photographiés du Japon, rien d'étonnant... A noter que, comme à Nara, des daims se promènent ici aussi librement, un véritable havre de paix.



> CONCOURS 'Lonely Planet'

Gagne un exemplaire du guide Lonely Planet 'Japon' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Lonely Planet

Avant d'arriver à Osaka, grande ville animée, nous nous sommes permis une petite halte à Himeji, une ville surtout réputée pour son château, le seul à ne pas avoir été détruit d'une manière ou d'une autre et à avoir conservé sa construction originale. Construit entre le 14 et le 15^{ème} siècle et inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO, il est fascinant à visiter, que ce soit pour ces intérieurs en bois (que l'on doit visiter en pantoufle!), ses jardins, ses bastions ou la vue qu'il offre



depuis son dernier étage. C'est une vraie plongée dans l'histoire du pays.



Dernière étape de notre voyage: Osaka. Ici finis les temples et les jardins, à nous la vie urbaine animée et les divertissements.

Nous avons passé une journée aux Universal Studios Japan, à expérimenter les dernières simulations et les effets 4D (Shrek, Terminator 2), et un après-midi au Osaka Aquarium, un des plus beaux du Japon, qui permet de découvrir la vie aquatique dans le Pacifique avec notamment un requin-baleine. C'est dans cette ville également que nous avons expérimenté les joies du karaoké, véritable phénomène au Japon, ainsi que les salles de jeux bruyantes et bondées à n'importe quelle heure de la journée. Par ailleurs, nous avons aussi tenté une expérience surnaturelle: un tour sur une grande roue perchée sur un haut building! On ne fait pas les malins quand on est tout en haut! Osaka est une ville bouillonnante d'activités, surtout dans les deux quartiers dédiés aux divertissements en tout genre, Minami ('sud') et Kita ('nord'), où ça grouille de monde et où on ne peut pas s'ennuyer une seconde!

De là, un trajet de quelque trois heures en Shinkansen nous a ramenés à Tokyo d'où nous avons repris l'avion pour rentrer à la maison, bien malheureux de devoir déjà quitter un pays tellement magnifique! Que de choses à voir, que d'expériences à faire, c'est toute une culture à découvrir en venant dans ce pays, une culture à mille lieues de la nôtre mais dans laquelle on se sent finalement très bien.

Laissez-moi finir avec deux mots sur l'aspect pratique du voyage au Japon. Tout d'abord, la gastronomie. Mon époux, très difficile côté nourriture, était quelque peu inquiet de se retrouver dans un pays où il pensait que le poisson était roi en cuisine. Que nenni! Nous n'avons jamais mangé autant de poulet que pendant ces trois semaines, ni de riz bien entendu! Dans les ryokans, nous avons la possibilité de prendre un petit-déjeuner qui se composait la plupart du temps de soupe miso, d'un bol de riz, d'une omelette, de morceaux de poisson grillés et de petits légumes. Un vrai repas, en somme! Rien de tel pour bien commencer la journée! Pour les autres repas, pas d'inquiétude, il y a des restaurants à chaque coin de rue et très souvent ils possèdent une vitrine dans laquelle sont représentés, en plastique, les divers plats proposés par l'établissement.

C'est bien pratique quand le menu est tout en japonais, il n'y a qu'à traîner le serveur dehors et lui montrer du doigt ce qu'on veut! Deux trois plats qui valent le détour: des 'ramen', des nouilles épaisses dans une soupe servie avec divers accompagnements, des 'okonomiyaki', une sorte de grosse omelette que l'on prépare soi-même sur une plaque chauffante intégrée à la table et qu'on agrmente d'ingrédients à choix (ce n'est pas évident du tout à commander si on ne maîtrise pas la langue) ou encore des 'yakitori', des brochettes de poulet. Pour les trajets en train, rien de tel qu'un 'bento', une boîte-repas contenant un pique-nique divers: sushis, onigiri (boule de riz entourée d'algue séchée et garnie de thon, de crevette, etc), poisson, nouilles. Les bento se trouvent dans tous les magasins et vont du simple, bon marché au bento de luxe. Il va de soi que le Japon compte son lot de fast-foods américains et que si vous en avez marre du riz vous pouvez vous rabattre sur les frites. D'ailleurs, cela vaut aussi pour le cas où vous auriez des crampes aux mains à force de manier les baguettes, ce qui n'est pas toujours évident quand on n'a pas l'habitude!



Pour ce qui est de la barrière de la langue, nous avons été très surpris de constater que les Japonais, d'une manière générale, ne sont pas très doués en anglais, même dans les hôtels. Parlant moi-même trois mots de japonais, je me suis retrouvée bien des fois embêtée face à des interlocuteurs trop heureux de ne s'entendre parler un semblant de leur langue et se laissant aller à des tirades monstrueuses en japonais, tirades dont je ne comprenais bien évidemment pas le un pour cent! Heureusement, le langage des mains est international et nous a plus d'une fois mieux servi encore que des mots. Nous avons aussi découvert avec soulagement que les noms de gares sont sous-titrés dans notre alphabet et que les systèmes de transports publics sont très faciles à comprendre.



En résumé, une aventure extraordinaire dans un pays qui n'en finit pas de nous étonner. C'est sûr, nous devrons y retourner un jour pour visiter le reste qui, paraît-il, réserve de belles surprises!

Nous tenons à remercier Mme Murayama de Jalpak à Genève pour sa précieuse aide ainsi que Mme Sakimae du Prince Hotel et l'agence Seibu Travel.

[Katia Margraf]

Jalpak International (Europe) B.V.
Rue de Lausanne 44 - 1201 Genève
Tél. 022 908 61 85
Fax 022 908 61 82
info@jalpak.ch
www.jalpak.ch



www.princehotels.co.jp/english





Dans la famille Subaru, l'Impreza est l'athlète de haut niveau. Car c'est elle qui profite le plus directement des connaissances acquises en rallye, où la puissance, la sécurité et la fiabilité sont des atouts décisifs.



Subaru est le pionnier de la 4x4. Et conserve une longueur d'avance. Subaru est en effet le seul constructeur à proposer le système Symmetrical AWD pour une meilleure tenue de route sur les quatre roues. Sur tous les revêtements. En toute saison.

Pour la première fois, la championne de rallye devient un bolide urbain compact. Avec un nombre de chevaux toujours aussi étonnant. Et un intérieur étonnamment spacieux. Mais à un prix plus avantageux que jamais.

Le moteur SUBARU BOXER 4 cylindres 16V en alliage léger DOHC 1498 cm³ avec commande variable des soupapes développe 105 ch (77 kW). Vous aimeriez encore plus de chevaux? Les Impreza 2,0 litres vous en proposent 160 (118 kW) dès Fr. 27'500.-.



Nouvelle Subaru Impreza 1.5R AWD Swiss



Un rapport qualité/prix exceptionnel. Encore plus de sécurité active et passive. Encore plus de confort. Une valeur de revente imbattable.

Un excellent classement dans toutes les statistiques sur les pannes. Tout compris. Typique Subaru.

Chez Subaru, quand il y a le mot «Swiss» dans le nom du modèle, cela veut dire que son équipement comprend tout ce dont a besoin une voiture de notre temps. Ainsi que des raffinements exceptionnels.



Fr. 24'500.-

avec Dual-Range 2x5 vitesses.

Fr. 26'500.- avec boîte automatique à 4 rapports.

Think. Feel. Drive.



SUBARU



G3X JUSTY AWD, 5 portes, de 1,3 l/92 ch à 1,5 l/99 ch, de Fr. 19'950.- à Fr. 21'950.-*



IMPREZA AWD, 4/5 portes, de 1,5 l/105 ch à 2,5 l Turbo/280 ch, de Fr. 24'500.- à Fr. 54'200.-*



FORESTER AWD, 5 portes, de 2,0 l/158 ch à 2,5 l Turbo/230 ch, de Fr. 31'000.- à Fr. 48'000.-*



LEGACY AWD, 4/5 portes, de 2,0 l/165 ch à 3,0 l/6 cyl./245 ch, de Fr. 34'000.- à Fr. 57'500.-*



OUTBACK AWD, 5 portes, de 2,5 l/165 ch à 3,0 l/6 cyl./245 ch, de Fr. 38'800.- à Fr. 57'000.-*



B9 TRIBECA AWD, 5 portes, 3,0 l/6 cyl./245 ch, de Fr. 59'000.- à Fr. 67'500.-* (dès octobre)

> Yamaha MT03

La MT01 était déjà très bien. La MT03 sera encore mieux, me disait-on. Compte tenu de la réputation de la sœur, lors de la confirmation de l'essai est tombée, chaque jour jusqu'au jour J me paraissait être un siècle. Et le jour J arriva. Elle était là, tel un fauve au soleil, à attendre de pouvoir me dévoiler tous ses talents. Les conditions sont idéales : il fait beau et chaud, le trafic n'est pas trop dense. On va pouvoir faire tranquillement connaissance.



De prime abord, la MT03 annonce sans complexe ses vertus de joueuse. Très courte, position sur l'avant, le guidon très large, la selle juste ce qu'il faut, le réservoir qui englobe bien les jambes. Tous les ingrédients sont là pour s'attendre à une bonne maniabilité. Côté tableau de bord, Yamaha a opté pour le minimalisme : gros compte-tours et affichage numérique pour l'heure, la vitesse et le kilométrage. Un détail qui prend toute son importance, au vu de la contenance du réservoir (15 litres + 3,5 litres de réserve), le compteur kilométrique se remet à zéro dès lors que l'on passe en réserve. Pour la lisibilité, il est préférable d'oublier le casque intégral puisque la position très avancée que l'on adopte sur la bête oblige à vraiment baisser la tête pour prendre connaissance des informations affichées. Pour ceux qui ont l'habitude de voir



un bout de leur roue avant, le choc sera de taille puisqu'on a tout simplement le sentiment d'être assis sur la roue avant. Destabilisant au départ, cela s'avérera très plaisant à l'usage. Au premier coup de démarreur, le mono nous déverse, au travers de sa double sortie sous la selle, un superbe son de trail et supermotard mélangé. Cette fois c'est parti, je crois que ma nouvelle 'copine de route' et moi allons bien nous amuser.

C'est au travers du trafic genevois que je prends déjà conscience de sa légèreté et sa maniabilité. Malgré son guidon, j'arrive à me faufiler entre les files de voitures sans difficulté. Son couple m'évite de trop jouer du sélecteur. Les rétroviseurs, pourtant proches des bras, offrent une bonne visibilité. Il me tarde d'exploiter toutes ses ressources sur des axes plus dégagés. J'arrive enfin sur l'autoroute, direction Saint-Cergue, où malheureusement ma belle m'offre un bien piètre spectacle d'impuissance. Il est vrai que ses 45 chevaux ne prêtent pas à la vitesse. Elle arrive péniblement à 150 km/h, n'offre, évidemment, aucune protection, ce qui transforme ce périple autoroutier en séance de musculation. De plus, la sortie moteur du pot d'échappement se trouve juste sous ma cuisse gauche ce qui, par grosse chaleur, n'arrange rien. Seul point de consolation, la selle est très confortable. Qu'importe, je sais qu'elle va se rattraper dans les courbes qui mènent au col.

Sortie Nyon : 500 mètres, je retrouve le sourire. Une dernière ligne droite et les choses sérieuses vont pouvoir commencer. Dès la première courbe, la belle se place avec une agilité et une dextérité déconcertante. Chaque virage se transforme en un moment de bonheur. Inutile de vouloir rétrograder, le moteur possède un couple impressionnant ce qui laisse libre cours à une conduite fluide et sans retenue. Le double disque avant à étriers flottants à deux pistons, repris de la FZ6, lui confère un freinage puissant et précis très appréciable. Chaque montée, l'assurance d'avoir un jouet entre les jambes aidant, permet de pousser plus loin les limites de la belle.



De retour à la maison, le sourire jusqu'aux oreilles, je propose à ma dulcinée une petite promenade. Bien mal m'en a pris. Seulement quelques kilomètres ont eu raison de notre enthousiasme. La pauvre, les genoux sous le menton, se plaignait de la chaleur des pots d'échappement et de l'étroitesse de la selle. Côté pilotage, les malheureux 45 chevaux ont vite refait parler d'eux. Elle ne perd malgré tout rien en maniabilité, mais le plaisir n'y est plus.

Après avoir pu rouler plusieurs jours, la MT03 me laissera le souvenir d'une moto très agréable à piloter. Son style unique, tant esthétique que technique, la rend attachante mais exclusive.

POINTS FORTS :

- prise en main
- moteur vivant
- hauteur de selle

POINTS À AMÉLIORER :

- polyvalence d'utilisation
- duo

[Thierry]

www.yamaha.ch



FICHE SIGNALÉTIQUE

Moteur	
Type	Monocylindre 4 T refroidi par eau
Cylindrée	660 cm ³
Puissance	45 ch à 6000 t/min
Couple	5,7 m.kg à 5250 t/min
Puissance	45 ch à 6000 t/min
Transmission	
Boîte de vitesses	5 rapports
Transmission finale	par chaîne (pignon d'entraînement à 15 dents, arrière 47)
Partie cycle	
Cadre	tubulaire type diamant en acier
Frein AV	2 disques diamètre 298 mm
Frein AR	1 disque diamètre 245 mm
Jantes	17" à 5 branches
Pneus	arrière 160/60-17, avant 120/70-17
Fourche	43 mm
Empattement	1,420 mm
Suspension	Système de suspension arrière latérale Bras oscillant monobloc en aluminium coulé
Autres	
Réservoir	15 litres, en nylon moulé

> CONCOURS 'YAMAHA'



Gagne un des dix sacs à dos Yamaha Racing en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse.

Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Hostettler AG - Yamaha

> Nissan Micra C+C

Que manquait-il à la gamme Nissan ? Un coupé cabriolet. Cette lacune est désormais comblée grâce à la mignonne Micra C+C, un petit bijou !



A mon goût beaucoup plus jolie que sa frangine la Micra berline, la C+C s'en distingue déjà par ses dimensions : plus longue et plus basse, sa silhouette est plus sexy. Elles arborent par contre toutes deux sur leurs visages poupins d'immenses yeux, de petites narines allongées et une charmante bouche rieuse. Les traits sont doux, si la Micra était humaine, il y a fort à parier qu'elle serait une personne sympathique. Si les cabriolets commencent à éclore de plus en plus chez les petites citadines, la Micra est la seule à proposer un toit escamotable en verre, véritable innovation. Ceci offre une luminosité accrue dans l'habitacle, même les jours où la conduite décapotée n'est pas recommandée. Par contre, malgré les pare-soleil, en pleine canicule j'ai failli laisser une partie de mon épiderme fessier en voulant m'asseoir sur le siège ; le rayonnement combiné à l'intérieur en cuir noir ont voulu ma peau !



Passé ce moment d'anthologie, c'est bien installée que j'ai repris le volant. Les places avant sont confortables tant au niveau de l'assise que de l'espace à disposition, ce qui n'est pas le cas des ersatz de places arrière. Pour l'anecdote, j'ai dû aller chercher trois copains partis grimper au Salève... Si le matériel a facilement trouvé sa place dans le coffre, tel ne fut pas le cas de ces grands zozos qui ont pris une leçon de contorsionnisme, encore un grand moment ! Revenons juste un peu au coffre ; si les chiffres en bas de page ne sont pas parlants pour vous, je préciserais qu'en configuration toit fermé, le coffre est très généreux ; il se réduit évidemment lorsque l'on vient y ranger le toit. Parlons-en tiens, rien de plus simple : appuyez sur un bouton pendant 22 secondes et le tour est joué, facile hein ? Un astucieux rangement sous le siège du passager permet de loger un sac à main ou autre objet de valeur et évite ainsi toute tentative de vol à l'arraché, redouté lors de la conduite cheveux au vent. L'usage de la climatisation automatique – qui peut s'avérer utile même le toit ouvert – est d'une simplicité déroutante. Tout est simple dans cette Micra, comme le système 'Intelligent Key' équipant ce modèle de la version tekna. En effet, plus besoin de sortir la clef de son sac à main ou de sa poche, il suffit de s'approcher suffisamment de la voiture et de presser sur



un petit bouton qui en déverrouillera l'accès. Pour démarrer c'est pareil, un succédané de clef se trouve dans la colonne de direction et il suffit d'appuyer sur la pédale de frein pour pouvoir le tourner et faire ainsi partir le moteur.

Une fois lancé, le moteur 1.6 ne demande qu'à épater la galerie. Il anime à la perfection cette Micra C+C, ne rechignant pas à prendre des tours pour donner le meilleur de lui-même. Très à l'aise en ville comme sur autoroute, il peine un peu en montagne, mais en jouant de la boîte, on arrive tout de même au sommet. Concernant la tenue de route, on comprend vite que cette C+C n'est pas taillée pour les slaloms automobiles, mais ce point ne devant pas figurer dans son cahier des charges, on lui pardonne. On le voit de moins en moins, mais la Micra est encore équipée de tambours à l'arrière, ce qui ne l'empêche pas de s'arrêter dans les limites imparties. L'insonorisation est encore perfectible et des vibrations parasites s'invitent de temps en temps, mais c'est un point faible reconnu chez les cabriolets. Pour parer aux bruits extérieurs, l'autoradio avec chargeur 6 CD adapte le volume en fonction de la vitesse et de la présence ou non du toit de verre. L'équipement de sécurité est complet et comprend notamment ABS, EBD, assistance au freinage d'urgence, ESP et les airbags frontaux et latéraux. On peut également désactiver l'airbag frontal du passager afin d'installer un siège bébé.

Si les initiales C+C signifient respectivement coupé et cabriolet, dans le cas de cette Micra, on pourrait également les prendre pour charmante et coquine, coquette à vous de trouver d'autres qualificatifs. Tout est dit, cette Micra a tout pour plaire à un public de suite charmé par ses formes et sa bonne bouille et ensuite convaincu par son comportement et son prix. Egalement disponible avec un moteur 1.4 le prix de base est de 23'990.– et celui de la version testée est de 28'990.–.



POINTS FORTS :

- l'esthétique très agréable
- le volume du coffre
- le moteur plutôt pêcheu
- le tarif très correct

POINTS À AMÉLIORER :

- les places arrière alibi
- l'insonorisation et les vibrations
- l'effet bateau ressenti parfois

[Layla]

www.nissan.ch

FICHE SIGNALÉTIQUE

Carrosserie	
Nombre de portes / de places	2 / 2 + 2
Longueur / largeur / hauteur	3806 / 1668 / 1441 mm
Diamètre de braquage	9.2 m
Capacité réservoir	46 l
Poids à vide	1250 kg
Volume du coffre	457–255 l
Moteur	
Type	4 cylindres en ligne, 16 soupapes
Cylindrée	1598 cm ³
Puissance	110 ch à 6000 t/min
Couple	153 Nm à 4400 t/min
Performances	
0 à 100 km / h	10.6 secondes
Vitesse maxi.	191 km/h
Consommation	
Urbain	8.7 l / 100 km
Extra-urbain	5.6 l / 100 km
Moyenne	6.7 l / 100 km
CO ₂	160 g / km
Autres	
Etiquette énergie	C

> CONCOURS 'Nissan'



Gagne **une semaine au volant de la Nissan Micra C+C** en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Renault Nissan Suisse SA

> Le quartier d'Akihabara

Dans ce numéro spécial Japon, la rubrique Technologies ne pouvait pas manquer l'opportunité de vous parler et peut-être de vous faire découvrir l'un des quartiers les plus connus au monde. Ce lieu à part se nomme Akihabara et se trouve au nord-est de la mégapole de Tokyo.



Tout débute grâce à la construction d'une station de métro en 1890 qui permit au quartier de se développer. Suite à sa destruction pendant la Seconde Guerre Mondiale, il fut investi par des étudiants qui s'installèrent dans de petites boutiques pour vendre des radios et autres appareils électroniques qu'ils façonnaient avec les surplus que l'armée leur vendait. C'est ainsi que naquit le marché de l'électronique qui ne cessa de croître, grâce notamment au boom de l'électroménager dans les années 60, puis de l'informatique dans les années 80. Aujourd'hui Akihabara, les habitués l'appellent aussi 'Akiba', jouit d'un immense succès auprès de tous les touristes et professionnels, grâce à la cohabitation de petites boutiques ultra-spécialisées et de supermarchés de l'électronique grand public. Dans les petites boutiques (attention tout de même aux apparences!), situées dans les marchés couverts, on peut trouver tout un tas d'appareils électroniques, passant par toutes sortes de composants et même des caméras miniatures qui ne sont pas encore commercialisées ailleurs. Les grands magasins sont, quant à eux, le lieu où vous trouvez de l'électroménager dernier cri comme la téléphonie mobile, des ordinateurs et des jeux vidéo.



Vous l'aurez compris, le Japon est le lieu qui reçoit toujours en avant-première quasiment tous les produits High Tech, donc Akiba est par excellence l'endroit où vous trouverez des produits inimaginables dont certains arriveront quelques années après dans le reste du monde. Il y a aussi de plus en plus de magasins de manga ou d'anime qui malheureusement pour certains prennent la place des magasins d'électronique laissant l'opportunité au quartier de Shinjuku ouest de prendre de l'importance comme quartier de l'électronique grand public, tandis que Akihabara est de plus en plus le lieu pour les passionnées et nostalgiques.

Mis à part ces quelques détails anecdotiques, le Japon est vraiment l'endroit idéal pour beaucoup d'entreprises et devient par la même occasion un marché test pour d'autres avant de diffuser ou pas un produit à l'échelle mondiale. C'est donc bien à Akihabara que vous risquez de trouver des objets électroniques surprenants qui combleront votre curiosité pour tout ce qui est du High Tech !

[Carlos Mühlig]

> JVC KD-AVX2



Un autoradio multimédia très bien équipé qui permettra aux passagers de votre véhicule de profiter d'un bon DVD et même d'un DivX. Sorti au début de l'année, ce nouveau modèle JVC est un bon accompagnant pendant les longs trajets d'été ou d'hiver.

Il est compatible avec un grand nombre de formats audio et vidéo (DivX / MP3 / WMA avec ID3 Tags / WMA Tags / JPEG). L'écran TFT couleur de 8,9 cm de diagonal situé au centre de la façade permet de visionner entre autres des films sur DVD ou des émissions TV. La lecture des fichiers DVD audio, GIGA MP3 Multi, DivX, JPEG ou MPEG-1 / MPEG-2 et la commande d'un iPod font partie de quelques-unes des nombreuses possibilités de divertissement proposées par le JVC KD-AVX2. Intégrant aussi un amplificateur de 4x20 Watts RMS ainsi que des sorties RCA 5.1 plaquées or, un excellent son vous est garanti. D'ailleurs, ces derniers bénéficient du décodage interne des formats Dolby Digital et DTS ainsi que le son Surround accessible par casque.

Son prix raisonnable rend l'achat de l'appareil accessible à tous ceux qui s'ennuient pendant les longs trajets en voiture. Un appareil au design raffiné qui s'adapte à tout type de véhicule qui vous donnera tant de plaisir visuel comme auditif, sans déranger le conducteur bien entendu !

[Carlos Mühlig]

www.jvc.com



> Sony Ericsson M600i

C'est un Smartphone léger et compact, conçu pour les professionnels. Muni d'un clavier QWERTY, ainsi que de nombreuses applications pour synchroniser ses contacts et documents Word ou Excel notamment, Sony Ericsson contre-attaque ainsi la concurrence face à Blackberry et Nokia avec sa série E.

Doté d'un écran de 262'144 couleurs TFT d'une largeur de 240x320 pixels, le M600i est disponible en 2 couleurs, noir ou blanc, avec un rétro éclairage des touches turquoise qui apporte une touche de prestige à la fois classe et design. Il est équipé également d'un lecteur multimédia qui permet d'écouter et de visionner des séquences vidéo. Les professionnels regretteront des oublis (volontaires ?) de la part de Sony Ericsson comme l'absence de wifi et d'appareil photo numérique. Le wifi aurait été un atout indiscutable pour asseoir l'orientation professionnelle et nomade de ce mobile qui ne peut qu'envoyer des données-data grâce à la présence de l'UMTS. Puis, l'absence d'APN rend aussi la visiophonie inaccessible.

Le M600i ravit et déconcerte à la fois l'utilisateur tant son maniement peut s'avérer complexe pour les utilisateurs non habitués à manipuler un Smartphone avec Symbian™ OS. Il reste néanmoins un excellent téléphone mobile.

[Valentine Pache]

www.sonyericsson.ch



> Lumix DMC-TZ1

Le Lumix 5 mégapixels est doté d'un zoom 10x. Son puissant objectif, signé Leica, est intégré dans un boîtier compact, facile à transporter avec soi. Comme ses prédécesseurs, le TZ1 bénéficie du stabilisateur optique Mega O.I.S. Si le flou dû au mouvement aura été la bête noire de tout photographe, ce système y remédie rendant par la même occasion un fier service aux prises de photo macro ou en soirée!

Les autres outils importants appréciables de cet appareil, en plus du 4:3 natif, sont la fonction 'Extra Optical Zoom', qui recadre dans l'image pour simuler un zoom plus puissant, et la disponibilité des ratios d'image 2:3 qui permet d'imprimer au format standard des albums, le 16:9, et de disposer de vues panoramiques sans nécessiter de recadrage.

Si le Lumix DMC-TZ1 se distingue particulièrement par sa compacité, l'une des vraies nouveautés de ce modèle est son mode 'haute sensibilité' dans lequel l'appareil tire parti de sensibilités telles que 800 et 1600 ISO pour se stabiliser et augmenter la vitesse d'obturation. Le mode 'High angle' fait partie aussi des autres astuces qui permettent d'améliorer la lisibilité de l'écran lorsque l'on photographie à bout de bras. En somme, le TZ1 est un modèle idéal pour tout bon amateur de belle prise.

[Carlos Mühlig]

www.panasonic.ch



> Toshiba Satellite A110

Toshiba offre au client, dans le segment d'entrée de gamme, la meilleure association possible entre performance, équipement et qualité. La série Satellite A110, disponible depuis le début du mois d'août, répond parfaitement aux différentes exigences des utilisateurs, que ce soit en termes d'utilisation ou de prix.



Tous les modèles disposent, comme base d'applications multimédias, d'un lecteur de DVD double-Layer-Supermulti à la pointe de la technologie, tant sur le plan de la rapidité, de la capacité que de la compatibilité des formats. Des touches séparées de manipulation de CD/DVD facilitent le fonctionnement et la reproduction de musique ou de films. Des modèles équipés de haut-parleurs stéréos intégrés et du logiciel SRS TruSurround XTMM vous permettront de reproduire la bande son d'un film sur DVD ou de la musique CD. Les capacités graphiques sont aussi optimisées de façon déterminante par l'accélérateur graphique Intel 915GM Express avec 128 Mo de DDR RAM.

Microsoft Windows XP Home Edition, Office OneNoteTM 2003, Sonic RecordNow et Intervideo WinDVDTM sont quelques-uns des logiciels livrés avec l'ordinateur. Ces derniers permettront de gérer, de visualiser et de graver des fichiers images, audio et vidéo sur CD ou DVD.

[Carlos Mühlig]

www.toshiba.com



> Pioneer DVR-540HX-S

On connaissait Pioneer avant tout pour ses auto-radios, il faudra désormais également compter avec lui dans le domaine des enregistreurs DVD. C'est une bien belle bête qu'il nous a concoctée là et qui dispose des dernières innovations. Malgré l'épaisseur du manuel d'utilisation (150 pages!) qui ferait fuir n'importe quelle ménagère de moins de cinquante ans, attelons-nous à la tâche pour brancher l'appareil et laissons la ménagère là où elle est. La connexion est relativement aisée et presque plus facile à faire sans manuel tellement celui-ci semble avoir été conçu par des ingénieurs pour des ingénieurs. Une fois les branchements effectués, le menu didactique marche plutôt bien et nous fait survoler les étapes de configuration.

Côté caractéristiques, le dernier-né de Pioneer est bien né et permet de sauvegarder ses émissions aussi bien sur son disque dur de 160 Gb (près de 455 heures d'enregistrement) ou sur DVD. Le DVR 540 reconnaît tous les standards classiques: DVD-R, DVD+R, DVD-RW et DVD+RW, mais également DVD-RAM et DVD double couche. Il peut faire office de platine audio et pourra ainsi sans problème lire des CD audio, CD-R ou CD-RW.

Quant aux formats, il s'accommodera aussi bien des WMA, mp3, ou même des DIVX pour les films. Un vrai polyglotte qui vous permettra de graver vos œuvres aussi bien de DVD à disque dur, de disque dur à DVD et même du disque dur interne sur un disque externe.

L'enregistreur est prêt à fonctionner à peine quelques secondes après sa mise en fonction alors que sur certains modèles concurrents cela peut prendre jusqu'à une minute (une éternité dans le monde des techno!). Côté fonctionnalité, il gère le Pause Live TV, cette fonction tellement pratique qui permet de mettre son film en attente le temps d'aller répondre au téléphone et de le reprendre au même endroit quelques minutes plus tard. Autre fonction bien pratique, le classement des émissions enregistrées peut se faire selon différents critères (date, alphabétique, etc...) et la recherche est originale puisqu'elle s'effectue à l'aide de vignettes et non pas uniquement de texte.

Ce qui fait la force d'un tel appareil, c'est son guide électronique des programmes, c'est-à-dire la possibilité de consulter le programme TV à l'écran et de programmer une émission grâce à lui. Malheureusement, malgré tous nos efforts répétés et le suivi à la lettre du manuel, il ne nous a pas été possible de mettre en œuvre cette fonction.

A noter encore un jukebox audio, une visionneuse à photos et un Tuner TNT qui peut s'avérer utile si on est perdu on montagne pour capter les 3 chaînes nationales...

[Selsa]

www.pioneer.ch



Pour filmer et photographier:

3 CCD et 5 Mégapixels

GZ-MG505

- 3 CCD
- 5 Mégapixels
- Disque Dur 30 GB
- Moniteur LCD 16:9

**Jusqu'à 37h
d'enregistrement**



Everio **G** Series
HARD DISK CAMCORDER

JVC®

The Perfect Experience / —

www.jvc.ch



> Big Brain Academy



Le moment est venu pour vous de savoir où vous en êtes avec votre cerveau. À l'aide de 5 épreuves : logique, mémoire, formes, analyse et bien sûr les maths, vous pouvez mettre votre matière grise sur la balance et savoir si vous êtes Albert Einstein ou Georges W. Bush.

Le jeu se compose d'une phase d'entraînement, une autre de tests et la dernière est multijoueur où l'on peut se mesurer à 7 amis avec une seule cartouche ! Quand la compétition devient une affaire de fierté, autant dire qu'on aura tôt fait de s'entraîner durement dans chacun des tests avant de défier ses amis. Les tests mis à votre disposition ont tous pour point commun un temps limite qui accentue encore plus le stress et donc le dépassement de soi pour essayer de franchir ses limites.

Bien entendu ce n'est pas un jeu avec des graphismes à pleurer, une bande son de malade, mais il n'est pas là pour ça. Sa réalisation est tout à fait honnête et homogène. Son grand avantage est qu'il est accessible de 7 à 77 ans, toute la famille peut s'y mettre, de par sa simplicité d'utilisation avec le stylet, il aura un effet fun immédiat et on voudra sans arrêt s'entraîner pour se prouver qu'on peut faire toujours mieux.

GENRE : Reflexion
ÉDITEUR : Nintendo
DÉVELOPPEUR : Nintendo
TESTÉ SUR : Nintendo DS

[Scamm]

www.bigbrainacademy.com



> LocoRoco



C'est la première fois à mon avis que l'on découvre un concept de jeu nouveau grâce à la PSP, il faut donc qu'on en parle un peu ! Dans ce titre complètement flashy et joyeux, les LocoRocos sont de petites boules gluantes qui peuvent se faufiler à peu près n'importe où. Malheureusement, ils sont envahis

un jour par les Mojas et doivent s'enfuir. Il faut alors faire pivoter la Terre à gauche ou à droite avec les gâchettes supérieures de la console pour faire glisser les LocoRocos vers un lieu plus sûr. Doté d'un graphisme particulier au style très épuré, le jeu n'en est pas moins magnifique du fait de la fluidité de l'animation qui flatte immédiatement le regard. LocoRoco bénéficie aussi d'un univers sonore très élaboré. En effet, les LocoRocos adorent chanter dans la joie et la bonne humeur, ce qui donne une ambiance super positive. Sa facilité d'utilisation procurera un plaisir immédiat aux néophytes et le grand nombre de zones secrètes donnera du challenge aux joueurs plus expérimentés. Même si le gameplay est rafraîchissant, on regrette tout de même la répétitivité à travers les niveaux à explorer. Cependant une chose est sûre, nul ne peut rester indifférent devant ce jeu si différent.

GENRE : Plateforme
ÉDITEUR : Sony
DÉVELOPPEUR : Sony
TESTÉ SUR : PSP

[Ashtom]

www.locoroco.com



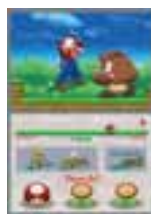
> CONCOURS 'Big Brain Academy'

Gagne des jeux 'Big Brain Academy' sur Nintendo DS en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Waldmeier

> New Super Mario Bros



Qu'il est bon de retrouver le plus célèbre des plombiers de la planète en si bonne forme dans un jeu directement inspiré des classiques sur NES et SNES ! Mais loin de ne vouloir plaire qu'aux nostalgiques, ce jeu a également été chercher plein d'influences chez ses descendants pour pouvoir nous présenter ce que l'on pourrait décrire comme le jeu ultime de plateforme 2D.

Un personnage maniable, des graphismes en 2D mais modélisés en 3D du meilleur effet, des niveaux originaux et fun, une difficulté bien dosée et plein de bonus à débloquer, rien que ça. Il faut encore ajouter nombre de mini-jeux (dont certains viennent directement de Mario 64 DS) jouables à plusieurs mais avec une seule cartouche. D'ailleurs le côté multijoueur a été bien pensé puisque certains niveaux peuvent également être joués à plusieurs.



Un total de 78 niveaux vous attendent dont beaucoup ne seront atteignables qu'en trouvant des sorties secrètes à l'intérieur de ceux-ci. Certains reprocheront au jeu d'être trop vite fini si on le traverse en ligne droite, mais pour peu qu'on s'y attarde un peu on s'aperçoit très vite de son énorme potentiel.

GENRE : Plates-formes
ÉDITEUR : Nintendo
DÉVELOPPEUR : Nintendo
TESTÉ SUR : Nintendo DS

[Indy]

www.mario.nintendo.com



> Tekken : Dark Resurrection



Le dernier épisode de Tekken, intitulé Dark Resurrection, est sorti au Japon il y a peu et on peut dire que niveau qualité de la réalisation, il n'a pas grand-chose à envier à son grand frère sorti il y a plus d'un an. Namco a rendu une copie parfaite et a même pensé à inclure un petit objet à placer sur la croix de la

console pour améliorer la maniabilité. Autre bon point, il est immédiatement possible d'utiliser tous les personnages. Il n'y a donc plus besoin de jouer un bon moment avant de débloquer son combattant préféré. Pour ce qui est du choix, on peut dire qu'on a l'embarras. En effet, pas moins de 34 persos sont disponibles et chacun possède son propre style de combat. Niveau graphisme et animation, on est très proche de la version arcade présente actuellement dans les salles au Japon et rien que cela rend ce jeu fantastique, surtout sur une console portable. Autant les décors destructibles que les personnages bénéficient d'un niveau de détail impressionnant. Si en plus on rajoute un panel de sons percutants et des musiques punchy, on a affaire à un tout grand jeu de baston. Un incontournable du genre ; sortie pour le 6 septembre !

GENRE : Baston
ÉDITEUR : Namco
DÉVELOPPEUR : Namco
TESTÉ SUR : PSP

[Ashtom]

http://namco-ch.net/tekken_dr/



> CONCOURS 'Tekken Dark Resurrection'

Gagne des jeux 'Tekken Dark Resurrection' sur PSP en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Sony Playstation



> Forbidden Siren 2



Si vous êtes à la recherche d'une dose d'angoisse, d'un jeu où l'ambiance est des plus oppressantes et où le suspense est une coutume locale, alors ce titre a de fortes chances de vous plaire.

L'histoire débute à Yamijima, surnommée l'île des ténèbres, sur laquelle un groupe de personnes échouent après le naufrage de leur bateau. Elles ne savent pas encore que 29 ans plus tôt tous les habitants de cette île ont mystérieusement disparu suite à une panne de courant qui les a plongés dans le noir complet. Votre but est de survivre en combattant ou évitant les morts vivants, Shibito, et ainsi découvrir petit à petit le secret de l'île. C'est alors que le mode Vision, point fort de ce jeu, dévoile ses atouts. Il permet de voir à travers les yeux des Shibito qui vous traquent, avant de revenir dans la peau de la victime que vous incarnez et de disparaître au plus vite. Les décors ont été plus travaillés et sont plus variés que dans le premier opus, de même que pour la modélisation des personnages. Quant à la bande sonore, elle prend toute son importance dans ce jeu, elle fait douter constamment le joueur entre ce qu'il entend et ce qu'il s'attend à voir.

GENRE : Survival-Horror
ÉDITEUR : Sony
DÉVELOPPEUR : Sony
TESTÉ SUR : PS2

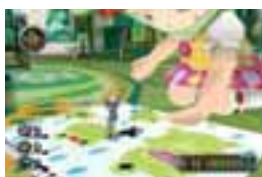
[Andrek]

www.forbiddensiren2.com



-18

> Chibi-Robo



Peu de jeux sortent en ce moment sur Gamecube – sortie prochaine de la Wii oblige – mais les rares sorties sont dignes d'intérêt. Pour preuve ce Chibi-Robo au look naïf et attachant qui donne des étoiles dans les yeux dès qu'on allume la console. Les Sanderson sont une famille modeste et lorsque le père offre à sa fille un robot domestique pour son anniversaire, la mère se demande s'il ne s'agit pas là de la dépense de trop.

Heureusement, Chibi-Robo est arrivé et son objectif principal est d'apporter le bonheur dans le foyer des Sanderson. Le concept complètement décalé du jeu fera rencontrer moult obstacles à ce mignon petit robot dans sa mission. Tandis qu'il devra nettoyer la maison à l'aide d'une brosse à dent, Chibi-Robo aura aussi à faire avec des habitants plutôt inattendus tels qu'une armée de jouets qui prend vie une fois la nuit tombée. Les décors sont évidemment immenses (Chibi-Robo ne mesure que 7 cm) et ne sont pas sans rappeler un certain film où les enfants ont aussi rétréci. Derrière des graphismes simples trône un réalisme certain et une touche particulière est ajoutée grâce à une bande son très élaborée. Un jeu bien plus que sympathique, une aventure inédite.

GENRE : Plateforme
ÉDITEUR : Nintendo
DÉVELOPPEUR : Nintendo
TESTÉ SUR : Gamecube

[Ashtom]

www.chibi-robo.com



> Micro Machines V4



Après le succès de Micro Machines, les studios Supersonic Software surfent sur la vague des nouveautés estivales avec la dernière version de ce jeu multijoueur par excellence. On y retrouve plus de 200 voitures, une cinquantaine de courses ainsi qu'une myriade d'obstacles et d'explosions en tout genre. En ajoutant à cela bombes, lasers, mitraillettes, et j'en passe, qui permettent de s'acharner sur ses adversaires, le résultat ne peut être que chaotique. C'est donc avec plaisir que l'on se laisse emporter dans des courses de plus en plus folles, toujours à la recherche de la trajectoire optimale et d'un moyen efficace pour éliminer ses concurrents. Que ce soit dans une cuisine ou sur un billard, les environnements sont originaux et bien travaillés. Par contre, concernant la bande son, elle est absente lors des courses, ce qui nous limite à l'écoute des différents bruitages des carrosseries qui s'entrechoquent et des déflagrations. La facilité de prise en main des petits bolides rend ce jeu accessible à tous et nous offre un potentiel de divertissement digne de ce qu'on peut attendre d'un tel jeu.

GENRE : Course
ÉDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Supersonic Software
TESTÉ SUR : PS2
EXISTE AUSSI SUR : PC, Xbox, Nintendo DS et PSP

[Andrek]

www.codemasters.com/micromachines



> Shinobido : Way of The Ninja



Avis à ceux qui ont eu la chance d'avoir un sabre ou des shuriken quand ils étaient plus jeunes, il est temps de les ressortir et de laisser éclater au grand jour votre âme de ninja. Shinobido se veut être un mystérieux personnage qui se retrouve à Utakata avec quelques maigres indices sur son identité. Pour lutter contre son amnésie, sa quête du passé va le mener au centre des luttes de pouvoirs qui tourmentent la province. L'aventure se déroule à travers une série de missions à effectuer. Ces dernières peuvent aller de la simple reconnaissance d'un lieu à un assassinat dans un endroit précédemment visité et étudié. L'environnement dans lequel évolue notre assassin se prête parfaitement à l'infiltration et aux meurtres furtifs. Toutefois, lors des combats rapprochés un manque de maniabilité se fait ressentir. Cela incite le joueur à progresser dans la plus grande discrétion possible entre deux tranchements de gorges ennemies. A noter que la gestion de la caméra n'est pas des plus optimales non plus. Ce jeu a de quoi intéresser les amateurs du genre, mais il va avoir un peu de peine à convaincre le grand public.

GENRE : Plate-forme
ÉDITEUR : Sony
DÉVELOPPEUR : Acquire
TESTÉ SUR : PS2

[Andrek]

www.shinobido-game.com



-16



> CONCOURS 'Micro Machines V4'

Gagne des jeux 'Micro Machines V4' sur PS2 en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à ABC Software



> Wii

Si ces trois lettres ne vous évoquent rien, sachez qu'il s'agit de la prochaine console 'nouvelle génération' de la firme japonaise Nintendo. Anciennement nommée 'Nintendo Revolution', elle succèdera à la GameCube en automne 2006 et son prix devrait être inférieur aux autres consoles de la même génération. Ceci est en partie dû au fait que la Wii ne suit pas la course de ses concurrentes qui poussent principalement à l'amélioration des performances graphiques. Les plans de Nintendo sont plus orientés sur de nouvelles expériences de jeu, le but est clairement de révolutionner la manière avec laquelle les gens perçoivent et jouent aux jeux vidéo.



Esthétiquement, Nintendo a changé ses habitudes et a opté pour un design sobre et épuré. La Wii se fait discrète, si ce n'est la lueur bleue qui émane du lecteur DVD à chargement frontal. La taille de la Wii est approximativement celle de trois boîtes de DVD empilées, elle est donc plus fine et apparemment plus légère que ses concurrentes.

Parlons maintenant de la réelle innovation de cette console: sa manette de jeu! A première vue, elle ressemble plus à une télécommande qu'à une manette classique. Dans l'idée d'octroyer au joueur un plus grand degré de liberté, la Wii Remote est connectée par la technologie sans fil Bluetooth à un capteur de mouvements. Ce dernier peut être placé devant la télévision ou au-dessus et est câblé directement à la console. Cette dernière est alors capable de déterminer différents mouvements produits par le joueur, tels que haut-bas, gauche-droite, avant-arrière, etc... De plus, cette manette comprend un vibreur et un haut-parleur.



La manette peut être utilisée horizontalement ou verticalement. Dans le premier cas, elle s'utilise comme l'ancienne manette de la NES pour quelques jeux Wii et surtout pour les anciens jeux NES, SNES ou encore ceux de la Nintendo 64. Ces derniers sont téléchargeables grâce au service WiiConnect24 et au module Wifi inclus dans la Wii. Dans le second cas, les coups d'épées, de battes de baseball et autres seront produits directement par les mouvements du joueur. Ce qui va vous permettre d'utiliser vos mouvements quotidiens pour jouer et d'arriver à un degré d'immersion jamais égalé avec ce type de divertissement.

Quelques jeux prometteurs dont déjà attendus comme: The Legend of Zelda: Twilight Princess, Disaster: Day of Crisis ou Wii Sports qui comprend du tennis, du golf et du baseball. En outre, la Wii sera rétrocompatible avec les jeux GameCube. Comme qui dirait, c'est un petit pas pour l'homme mais un grand pas pour les jeux vidéo.



[Andrek]

wii.nintendo.com

> Metroid Prime 3 Corruption



Développé par Retro Studios, cet opus est le dernier volet de la saga Metroid Prime et sa sortie est prévue en même temps que le lancement de la Wii. Dans cette histoire, la mystérieuse matière radioactive nommée Phazon va jouer un rôle plus important que dans les anciens épisodes. Pendant que Dark Samus voyage d'une planète à l'autre pour les corrompre au Phazon,



Samus va y être corrompue avant de développer de nouvelles habilités basées sur cette matière. Ce jeu de tir à la première personne voit sa jouabilité nettement évoluer grâce à la manette Wii. Cette dernière permet de viser directement les éléments de l'écran ainsi que d'interagir plus facilement avec. En plus des power-ups connus comme le Grapple Beam et la MorphBall, quelques nouvelles surprises utiles à la survie du personnage restent à découvrir.

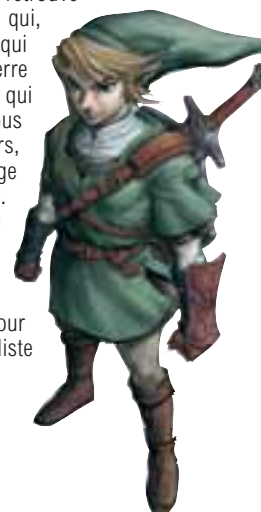
[Andrek]

> The Legend of Zelda: Twilight Princess



Cet épisode est le second à être développé par Nintendo pour la GameCube et le premier pour la Wii. On y retrouve le légendaire Link qui, pour combattre le mal qui se répand sur la terre d'Hyrule, va devoir réveiller le héros et le loup qui sommeillent en lui. Et oui, le petit bonhomme que nous connaissons a grandi et a acquis certains pouvoirs, dont celui de se transformer en loup lorsqu'il voyage dans le Twilight Realm, le Royaume du Crépuscule. C'est en ces lieux que se joindra à lui une mystérieuse jeune fille nommée Midna. Elle va lui tenir compagnie tout au long de cette histoire plus obscure que les précédentes. Au niveau des graphiques, ils ont été retravaillés avec un style photo-réaliste, idem pour l'apparence de Link qui est plus mature et plus réaliste que d'habitude.

[Andrek]



> Wii Sports

Ce titre de lancement pour la Wii est une compilation de trois jeux de sports multijoueurs qui exploitent les capacités gyroscopiques de la manette Wii. Avec le jeu de tennis, vous attrapez la télécommande comme une raquette et effectuer des revers, coups droits, volées, etc... Qui sont considérés en tant que tels par la Wii. Il en va de même pour le jeu de baseball où la télécommande fait office de batte pour frapper la balle, ainsi que pour le jeu de golf dans lequel elle se tient comme un club. Cet entraînement virtuel ne va pas forcément améliorer vos compétences réelles dans ces sports, mais laisse présager de bons moments de délire devant sa télévision. Imaginez-vous jouer à quatre un match double au tennis, autant dire qu'il va falloir faire attention aux objets qui pourraient être sur la trajectoire de la balle.



[Andrek]

Soutenir • Solution 4 : Acclamer • Solution 124 : Se joindre • Solution 139 : Prononcer • Solution 140 : Agiter • Solution 151 : Reconnaître • Solution 118 : Marivauder • Solution 9 : Ajouter • Solution 11 : Ameubler • Solution 98 : Frissonner • Solution 13 : Animer • Solution 104 : Hurler • Solution 14 : Anticiper • Solution 174 : Se féliciter • Solution 17 : Arriver • Solution 55 : Communiquer • Solution 18 : Arrondir • Solution 20 : Atténuer • Solution 111 : Inventer • Solution 21 : Avoir • Solution 23 : Avouer • Solution 95 : Fantasmer • Solution 187 : S'éveiller

STOP SUICIDE

• Solution 185 : Sécher • Solution 94 : Fabuler • Solution 46 : Boulonner • Solution 150 : Réclamer • Solution 108 : Insister • Solution 181 : Se remémorer • Solution 49 : Bredouiller • Solution 91 : Exiger • Solution 53 : Choisir • Solution 5 : Agir • Solution 143 : Raconter • Solution 61 : Débattre • Solution 22 : Avorter • Solution 62 : Décider • Solution 168 : S'insurger • Solution 66 : Défendre • Solution 203 : Tire bouchonner • Solution 3 : Accepter • Solution 12 : Amuser • Solution 68 : Dénoncer • Solution 25 : Baffer • Solution 172 : Se bidonner • Solution 52 : Bronzer • Solution 156 : Communiquer • Solution 60 : Crier • Solution 146 : Réaffirmer • Solution 73 : Dire • Solution 127 : Nager • Solution 75 : Douter • Solution 76 : Écouter • Solution 72 : Dévoiler • Solution 77 : Écrire • Solution 40 : Bondir • Solution 78 : Encourager • Solution 79 : Enseigner • Solution 80 : Entrevoir • Solution 81 : Espérer • Solution 82 : Estimer • Solution 93 : Étudier • Solution 84 : Évaluer • Solution 85 : Évoluer • Solution 86 : Exagérer • Solution 183 : Se souvenir • Solution 90 : Exhiber • Solution 64 : Découvrir • Solution 92 : Expirer • Solution 196 : S'ouvrir • Solution 59 : Contempler • Solution 93 : Expliquer • Solution 45 : Bouger • Solution 135 : Plaire • Solution 153 : Relaxer • Solution 15 : Appeler • Solution 200 : Sympathiser • Solution 132 : Palpiter • Solution 99 : Garantir • Solution 74 : Discuter • Solution 100 : Grincer • Solution 138 : Prier • Solution 103 : Guetter • Solution 167 : S'inquiéter • Solution 105 : Idéaliser • Solution 186 : S'enrichir • Solution 70 : Déterminer • Solution 131 : Parler • Solution 177 : Se guérir • Solution 32 : Bicher • Solution 57 : Consommer • Solution 125 : Modérer • Solution 106 : Illustrer • Solution 65 : Décrire • Solution 194 : Sourire • Solution 109 : Interroger • Solution 110 : Intervenir • Solution 113 : Jouir • Solution 16 : Apprendre • Solution 69 : Déplorer • Solution 102 : Gronder • Solution 193 : Souligner • Solution 114 : Klaxonner • Solution 171 : Savourer • Solution 89 : Excuser • Solution 201 : Témoigner • Solution 67 : Demander • Solution 117 : Manifester • Solution 29 : Bénir • Solution 120 : Maudire • Solution 148 : Réaliser • Solution 39 : Bomber • Solution 180 : Se réjouir • Solution 56 : Consoler • Solution 199 : Susurrer • Solution 126 : Murmurer • Solution

10 septembre 2006, Journée mondiale de prévention

www.10septembre.ch

www.communicafe.ch

S'amouracher • Solution 173 : Se désopiler • Solution 175 : Se gargariser • Solution 176 : Se gausser • Solution 37 : Bluffer • Solution 179 : Se plaindre • Solution 140 : Proposer • Solution 182 : Se rétracter • Solution 88 : Exaucer • Solution 184 : Se vanter • Solution



association
STOP SUICIDE



Avec le soutien de la Fondation Hans Wildorf

Daily Rock

Toute l'actualité

brûlante du rock en Suisse romande



www.daily-rock.ch

© Jack Cauldron

DEPUIS PLUS DE 10 ANS A VOTRE SERVICE...

CORTEX ISP SA
RUE ALEXANDRE-GAVARD 16
1227 CAROUGE
GENEVE

WWW.CORTEX.CH | W
0844 CORTEX | T
0844 267 840 | F
INFO@CORTEX.CH | @



DE LOIN LE PROVIDER....
... LE PLUS PROCHE



HEBERGEMENT

CONNEXION

WEB DESIGN

CONSULTING



> Les contes du septième souffle, T.4: Shitate Ya

Micol / Adam
Vents d'Ouest / Glénat

Le Japon offre beaucoup de possibilités lorsqu'il s'agit d'illustrer des contes et autres petites histoires. C'est ce qu'ont compris Micol et Adam en concevant cette série qui nous emmène au début de l'ère Edo, à suivre les pérégrinations du jeune samouraï Daisuke, qui après sa formation au sabre cherche sa voie. Dans cet épisode, après avoir tué sept samourais belliqueux dans l'arrière-cour d'un tailleur, il voit cet exploit retomber sur le dit tailleur. Ce dernier, flatté, ne dément pas la rumeur, mais il va bien vite comprendre que pareille réputation est un fardeau dangereux. Heureusement, Daisuke veille. Un dessin au trait fort et aux contrastes saisissants qui illustrent à merveille ces sympathiques aventures qui apportent toujours une morale. [Yamine Guettari]



> Kogaratsu, T.10: Rouge ultime

Michetz / Bosse
Dupuis

Kogaratsu est la série référence sur le Japon du temps des Bushi. Admirablement documentée sur le 17^e siècle japonais (période de l'unification du Japon), elle raconte les aventures du rônin (samouraï sans maître) Nakamura Kogaratsu, archétype du guerrier nippon pour qui l'honneur, la voie des armes et les passions de l'amour courtois représentent tout. Chacune de ses aventures tient en un volume, et il est ici engagé pour escorter un peintre hollandais qui veut assister de près à un conflit pour peindre la guerre. Leur périple ne sera pas de tout repos, d'autant que cet étranger semble cacher ses véritables intentions... Le trait de Michetz est précis et colle parfaitement à l'action. Les puristes se réjouiront de l'exactitude qui préside à la conception de cette série. [Yamine Guettari]



> Kwaïdan

Jung
Delcourt

Inspirée d'une légende japonaise, cette série nous emmène en plein Japon médiéval. Alors qu'elle attend le retour de son amant parti à la guerre, la princesse du château du lac est défigurée par sa soeur Akane, amoureuse du même homme. De désespoir, la princesse se jette dans le lac bientôt suivie par son amant désespéré. Bien plus tard, une femme sans visage et un aveugle voyagent de concert, liés par le destin à cette tragédie, et tenteront de la clore, sauvant les amants maudits et eux-mêmes. Une courte série pas toute jeune (dernier volume paru en 2003) et pourtant je n'ai pas pu résister à l'inclure dans cette petite sélection de BD japonisantes. Car elle se distingue par un dessin d'une beauté magnifique et d'une très grande finesse, qui distille une ambiance poétique et mélancolique remarquable. [Yamine Guettari]



> Samurai, T.2: Les sept sources d'Akanobu

Genet / Di Giorgio / Rieu
Soleil

Encore une série avec un rônin me direz-vous. Certes oui, ce personnage est l'archétype du héros au Japon, et suivre ses aventures se révèle souvent passionnant. D'autant plus qu'ici on a une petite dose de surnaturel, avec un seigneur qui décide de renverser l'empereur grâce à un coffre au contenu mystérieux, mais qui emplit d'effroi tout le monde. Sauf le noble et fort Takeo, qui protège la jeune Natsumi, clé de ce mystère semble-t-il, et qui va affronter les trois sœurs de l'Ombre, qui sont tout sauf des faibles femmes. Le point fort de cette série est son graphisme réaliste très réussi, qui a su créer des ennemis impressionnants et un découpage vif qui tient en haleine. On dévore le volume avant de s'attarder pour savourer les détails. La suite! [Yamine Guettari]



> Tôkyô est mon jardin

Boilet / Peeters
Casterman

David Martin représente les modestes cognacs Heurault au Japon, mais il a surtout passé les derniers mois à découvrir la culture nipponne et la vie nocturne de Tôkyô. Lorsqu'il apprend l'arrivée de son patron, venu inspecter l'avancement de son travail, il se lance dans une course effrénée pour garder son emploi et son visa, afin de rester avec la jeune femme dont il vient de tomber amoureux. Cette réédition dans la collection Classiques de Casterman permet de mieux redécouvrir ce voyage au cœur de la vie tokyôïte qui pourfend bien des stéréotypes. Le trait photographique de Boilet donne vie à des personnages attachants, surtout David qui a bien du mal entre son travail et ses amours. Une chronique d'une vie d'expatrié, qui montre un Japon pas si différent de notre vieille Europe. [Yamine Guettari]



> Tokyo Ghost

Djief / Jarry
Soleil

Tokyo, mégapole tentaculaire écartelée entre traditions et modernité. La jeune May va passer ses examens lorsque le surnaturel chamboule sa vie: visions du futur où elle voit sa sœur mourir, rêves hantés par un homme masqué aux terrifiants pouvoirs. Lorsque sa sœur meurt réellement, une vieille oracle va lui expliquer le danger qu'elle court: les âmes de Tokyo se réveillent et elles ont faim. Commence alors une course pour qu'elles sauvent sa vie et l'âme de sa sœur, aidée par l'ex de celle-ci qui ne la laisse pas indifférente... Une série entre polar et surnaturel, avec des petits clins d'œil aux classiques (des tuyaux vivants comme dans 'Akira' dans une scène de destruction très 'otomesque'). Le dessin est simple et utilise beaucoup de couleurs très vives, dans les tons rougeoyants. [Yamine Guettari]

> CONCOURS 'Tokyo Ghost'

Gagne un exemplaire de 'Tokyo Ghost' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à



> CONCOURS 'Les contes du septième souffle'

Gagne le tome 4 des 'Contes du septième souffle' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à



> Le mystère Ranpo

La littérature japonaise n'est pas très connue chez nous, encore moins la littérature policière. Edogawa Ranpo, écrivain du début du XX^e siècle, est considéré dans son pays comme le précurseur de ce genre populaire. Avant lui, les écrivains japonais, comme d'ailleurs les arts en général, étaient encore emprunts d'un conservatisme bien ancré dans une société traditionaliste très codifiée.

Fortement influencé par la littérature policière anglo-saxonne qui le précède, comme Arthur Conan Doyle, Edgar Allan Poe et même un Gaston Leroux en France, Edogawa Ranpo a néanmoins toujours gardé dans ses récits une identité essentiellement japonaise. La nouveauté à l'époque, avec les romans de Ranpo, était justement ce minutieux mélange de la décadence de la 'vieille Europe' avec les traditions ritualisées de ce Japon qui s'ouvrait enfin au reste du monde. L'idéogramme japonais Edogawa Ranpo signifie 'flânerie au bord du fleuve Edo', mais aussi une habile retranscription japonaise de Edgar Allan Poe. De son vrai nom Hirai Tarô, Ranpo aimait à manipuler son lectorat.

Toute la première partie de son œuvre, la plus atypique, sera très controversée dans le pays du Soleil Levant. La censure n'aura de cesse de le poursuivre, interdisant même certains de ses livres. Ce qui amènera Edogawa Ranpo à se recycler dans la littérature pour enfant, sur la fin de sa carrière.

Entre thriller et fantastique, ses histoires sont souvent au premier abord très classiques. Jouant avec le lecteur, Ranpo nous entraîne ensuite dans des recoins insoupçonnés de l'âme humaine avec des thèmes difficiles comme la soumission, le sado-masochisme ou la violence que peut engendrer la passion. Le cinéma et le théâtre se sont également intéressés à l'œuvre de Edogawa Ranpo. 'Le lézard noir', entre autres, fut adapté au cinéma par le réalisateur Kinji Fukasaku et au théâtre par Yukio Mishima. Shinya Tsukamoto a lui aussi exploré l'univers de Ranpo avec le film 'Gemini' librement adapté d'une histoire de l'écrivain. Reconnu tardivement par ses pairs, Edogawa Ranpo a donné son nom, depuis 1955, à un prestigieux prix qui récompense, chaque année au Japon, les meilleures œuvres de la littérature policière.

Dans le recueil de nouvelles 'La chambre rouge' on retrouve cinq récits parmi les plus célèbres de l'auteur. La soumission est au cœur de 'La chenille' où une jeune femme mariée à un officier le récupère après la guerre, réduit à l'état de tronc humain. Elle découvre alors un plaisir neuf dans une cruauté raffinée proférée à cet être difforme, entre dégoût et fascination. Dans 'La chaise humaine', un homme trouve le moyen de se dissimuler dans une chaise pas comme les autres. Là commence un jeu pervers. Cette nouvelle mettant en scène un robuste fauteuil occidental montre le souci de modernité et d'ouverture d'Edogawa Ranpo. En effet, à cette époque au Japon ce genre d'objet ne faisait pas partie de la vie quotidienne.

La manipulation étant au centre de l'œuvre de Ranpo, les deux récits 'Deux vies cachées' et 'La chambre rouge' en donnent toute sa signification. Dans la première avec le thème du 'crime commis par un somnambule' quelque peu réadapté et dans la deuxième avec les aveux criminels d'un 'tueur' prolifique. Ne vous fiez pas aux apparences. Pour terminer ce recueil de nouvelles, 'La pièce de deux sens', considéré comme le récit qui lança la carrière d'Edogawa Ranpo, est le parfait exemple de 'torimonochi' (récit de crime traditionnel).

Un autre recueil de nouvelles, 'La proie et l'ombre', a été traduit en français, également chez Picquier poche. Ces récits courts représentent un bon moyen de découvrir cet écrivain atypique.

Histoire policière par excellence, 'Le lézard noir' met en scène le détective favori de Edogawa Ranpo, Kogorô Akechi, digne héritier des Rouletabille et autre Auguste Dupin. Habile enquêteur, Akechi sera ici mis à rude épreuve par une femme aussi belle que démoniaque. Magnifique femme fatale experte en travestissement et ornée d'un tatouage qui lui vaut son surnom, 'Le lézard noir' convoite la fille d'un riche collectionneur japonais qu'elle veut utiliser comme monnaie d'échange. Il faudra toute sa perspicacité et son flair à Kogorô Akechi pour venir à bout des sombres desseins du 'Lézard noir' et sauver la belle Sanae. Tout le talent de conteur de Edogawa Ranpo accompagne cette histoire rocambolesque. Dans un style de 'serial' d'antan avec un ton enjoué, l'intrigue est d'une légèreté bienvenue, au contraire de certains autres romans de l'auteur, beaucoup plus sombres.



Avec 'La bête aveugle', on passe à un versant plus obscur et pittoresque de l'œuvre de Ranpo. Un masseur aveugle fasciné par le corps féminin, s'adonne à des jeux pervers, entraînant ses victimes dans des mises en scène cruelles et douloureuses. Dans une ambiance sordide et inquiétante, cette histoire nous emmène sur des chemins tortueux, nous questionnant sur l'extravagance de l'art. Encore une autre facette de l'auteur.

En plus des trois livres mentionnés ici, un certain nombre de romans d'Edogawa Ranpo ont été traduits en français : 'L'enfer des miroirs', 'Mirage' et 'L'île panorama'. La plupart chez Picquier poche.

[Jean-Yves]



> CONCOURS 'Le lézard noir'

Gagne un exemplaire du livre 'Le lézard noir' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Picquier

> CONCOURS 'La chambre rouge'

Gagne un exemplaire du livre 'La chambre rouge' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Picquier



> Ikebukuro West Gate Park

Ira Ishida / éd. Picquier

Ikebukuro est un quartier un peu 'chaud' de Tokyo : yakusa, prostitution, guerre de gangs... Makoto, dix-neuf ans, y tient un magasin de fruits avec sa mère. Pour avoir aidé à arrêter celui qu'on a appelé l'Etrangleur, il devient vite le type vers qui on se tourne pour démêler les embrouilles, pour ramener la paix entre deux bandes rivales, pour retrouver des personnes disparues. Car il aime son quartier et ne supporte pas de voir ces jeunes paumés avoir des problèmes. 'Ikebukuro West Gate Park', qui a inspiré un manga, est un excellent roman noir qui dépeint un Tokyo qu'on ne connaît pas du tout dans un style qui accroche tout de suite le lecteur. Les personnages sont approfondis et mettent en lumière les préoccupations sociales du quartier. Un livre qu'on n'a pas envie de poser. [Katia Margraf]



> Kafka sur le rivage

Haruki Murakami / éd. Belfond

Kafka Tamura entreprend une fugue qui se révèle être un voyage initiatique surprenant. Ce garçon de 15 ans se réfugie dans une bibliothèque, afin de tenter d'échapper à la terrible prédiction oedipienne faite par son père. Une fois entré dans le monde imaginaire de Murakami, on ne regarde plus le monde de la même manière. Celui-ci est peuplé de personnages étranges et énigmatiques, tels que Nakata, un adorable grand-père qui parle avec les chats et déclenche des pluies de poissons ou encore Oshima, l'érudit bibliothécaire hermaphrodite. Il nous apprend entre autres que le hasard peut parfois être très effrayant. Lors de son périlleux voyage, Kafka sera initié à la vie, à l'amour, au sexe, à la lecture et surtout au rêve, sans lequel la vie ne vaudrait pas la peine d'être vécue ! [Mara Morariu]



> Le chat qui venait du ciel

Hiraide Takashi / éd. Picquier

Ce roman japonais, largement autobiographique, nous plonge dans le quotidien d'un couple qui reçoit la visite d'un chat voisin, Chibi. A priori anodin, le sujet offre une formidable fenêtre sur la vie au Pays du Soleil Levant, sans les clichés habituels du tout technologique, et montre un univers riche et varié. Un récit tranquille qui déploie les plaisirs et les images comme autant d'instantanés d'un monde qui se laisse approprier avec délice. Restent les difficultés inhérentes à la traduction et aux différences culturelles, qui, malgré des notes explicatives, font manifestement perdre certains jeux naturels de la langue et sont rendus avec peine, mais l'esthétique visuelle créée suffit amplement à faire du livre une réussite à découvrir. [N. Naromov]



> Le masque du samouraï

Aude Fieschi / éd. Picquier

Les samourais sont clairement un symbole du Japon traditionnel : chevaliers sans peur, ils usaient de leur sabre avec bravoure pour combattre les ennemis et n'hésitaient pas à se donner la mort si leur honneur était sali. Ces stéréotypes ont d'ailleurs été repris par l'idéologie nationaliste pour motiver les attaques suicides. Mais qui étaient-ils ? Loin de l'image légendaire, Aude Fieschi s'applique à nous offrir un portrait plus réaliste et plus authentique de ces guerriers en les replaçant dans le contexte de la féodalité japonaise. Divisé en chapitres clairs et concis, ce livre nous en apprend plus sur l'éducation et les qualités de ces guerriers, sur le bushidô (code de conduite), sur leurs attributs (cheval, sabres, etc) ainsi que sur leurs loisirs en temps de paix. Intéressant. [Katia Margraf]



> Sarinagara

Philippe Forest / éd. Folio

Durant l'année 1996, la fille de Philippe Forest décède des suites d'un cancer à l'âge de 4 ans. Ce deuil, difficilement surmontable, inspire à l'écrivain plusieurs romans dont le dernier en date, Sarinagara, continue le long processus du cheminement de la mémoire. Sur le ton de la réflexion et de la biographie, ce livre narre les parcours de trois artistes japonais qui ont éprouvé l'horreur de perdre des êtres chers. L'ouvrage débute par un haïku de Kobayashi Issa, l'un des plus grands maîtres en la matière. Son court poème prend fin avec le mot 'cependant', 'sarinagara' en japonais. Ce terme, dont la signification demeure énigmatique, invite Forest à livrer une magistrale méditation romanesque sur l'art, le temps et la mémoire. Les clichés sur le Japon sont évités avec brio. [Estelle Vonlanthen]



> Serpents et piercings

Hitomi Kanehara / éd. Grasset

Lui, jeune fille rebelle dans les rues de Tokyo, rencontre Ama, jeune punk adepte des tatouages, piercings et autres transformations corporelles. Fascinée par ce nouveau monde, entre violence et désir, Lui va tomber amoureuse de Ama et de sa langue fourchue. Commence alors pour elle une lente mutation, jouant avec son corps, le transformant en œuvre d'art au-delà de la douleur. Le livre de Hitomi Kanehara est une véritable uppercut. Un cri de détresse d'une jeunesse désabusée cherchant dans les transformations corporelles une liberté perdue, un moyen de crier tout haut leur mal-être, bref une façon de communiquer avec autrui. A peine âgée de 22 ans, Hitomi Kanehara, autodidacte, nous offre un roman d'une densité et d'une honnêteté étonnantes pour une première œuvre. Une artiste à suivre. [Jean-Yves]

> CONCOURS 'Kafka sur le rivage'

Gagne un exemplaire du livre 'Kafka sur le rivage' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à **belfond**



> CONCOURS 'Le masque du samouraï'

Gagne un exemplaire du livre 'Le masque du samouraï' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à **Picquier**



> Battle Royale

Koushun Takami / éd. Calmann-Lévy

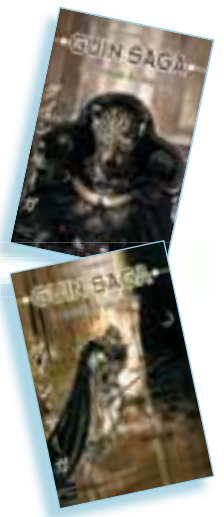
Dans un Japon totalitaire, un nouveau programme d'expérimentation militaire a été mis sur pied à des fins de défense nationale: la Battle Royale. Il s'agit de lâcher une classe de collégiens sur une île désertée, de leur fournir une carte, de l'eau et une arme quelconque et de les obliger à s'entre-tuer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul survivant. Le champion gagne le droit de vivre aux frais de l'Etat à vie... Best-seller au Japon et adapté au cinéma et en manga, ce roman ahurissant fait penser à 'Sa majesté des mouches' de William Golding en plus énergique et plus trash. C'est d'une cruauté incroyable, on grince des dents à chaque mort, mais on ne peut pas poser le bouquin pour autant. Satire d'une société qui ne comprend plus ses enfants, 'Battle Royale' est à découvrir! [Katia Margraf]



> Guin Saga T.1 et 2

Kaoru Kirimoto / éd. Fleuve Noir

La princesse Linda et son frère, seuls survivants du royaume de Parah, sont livrés à eux-mêmes dans la forêt maléfique de Rood. Traqués par les chevaliers de Stafalos, ils sont sauvés grâce au redoutable guerrier Gin à la tête de léopard. Par malchance, ils tombent entre les mains du conte Vanon. Prisonniers de sa forteresse, ils n'ont plus d'espoir. Une attaque surprise des Sem contre la forteresse leur permet de fuir dans le désert en traversant le terrible fleuve Kes. Mais leur périple n'en finit pas. Poursuivis par l'armée de Gohra et son général Amnélys, ils sont à nouveau faits prisonniers. Isth et la jeune Suni, leurs compagnons d'infortune, pourront-ils les libérer et ainsi continuer leur chemin vers la liberté? Très belle saga japonaise qui nous entraîne dans un monde d'aventure et de magie. [Janie]



> Install

Wataya Risa / éd. Picquier

Asako, lycéenne en terminale, est en pleine crise identitaire. Elle redoute un avenir qui serait ordinaire, étriqué, sans pour autant savoir ce qu'elle veut faire de sa vie. Elle se sent perdue, 'inutile et sans personnalité'. A quelques mois de ses examens, elle décide de ne plus aller en cours et de faire le vide en se débarrassant de tout ce qui lui appartient. Dans le local à ordure, elle rencontre un écolier de 10 ans qui lui propose de gagner un peu d'argent en participant avec lui à un chat pornographique. Premier roman d'une jeune auteur, écrit alors qu'elle n'avait que 17 ans, 'Install' dénonce les dérives d'Internet, mais exprime surtout le désarroi d'une jeunesse à l'avenir incertain. Son second livre 'Appel du pied' a reçu le prix Akutagawa, l'équivalent japonais du Goncourt, à découvrir! [Camille Bussien]



> Les rois de l'aventure

Oriza Hirata / éd. Les Solitaires Intempestifs

En 1980 à Istanbul, une dizaine de voyageurs japonais partagent la même chambre dans une auberge de jeunesse. Au fil des départs et des rencontres, des conversations s'ébauchent entre ces personnages qui tentent de mieux se connaître. Les échanges sont brefs (en moyenne une ligne par réplique), parfois dérisoires et banals, comme peuvent l'être des conversations entre des gens qui ne se connaissent peu ou pas du tout. Cette pièce n'est donc pas, contrairement à ce que son titre pourrait laisser croire, un récit d'aventure; elle décrit une scène de la vie ordinaire. Oriza Hirata, auteur reconnu qui est également metteur en scène et directeur de théâtre, brosse une galerie de portraits qui amène à réfléchir sur les relations humaines. Un livre original à découvrir. [Myriam]



> Les singes bleus

Natsuki Ikezawa / éd. Actes Sud

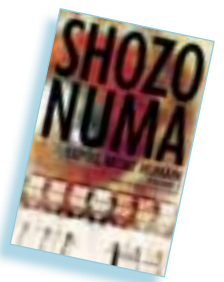
Le professeur Yoriko est une scientifique passionnée par les volcans et en particulier par le volcan Asama. A travers son personnage, le lecteur apprend une multitude d'anecdotes sur les éruptions volcaniques, les désastres écologiques, les tsunamis et d'autres phénomènes naturels inquiétants. Un des points forts du livre est le témoignage touchant et étonnamment réaliste d'une fillette lors de la grande éruption de l'Asama. Selon certains auteurs, cette éruption pourrait être à l'origine de la Révolution française, car elle a provoqué de mauvaises récoltes. Lorsqu'un spécialiste de la divination prédit sous peu l'éruption de l'Asama, l'irrationnel défie la science. Le raisonnement rationnel de Yoriko sera-t-il influencé par cette prédiction et qu'advient-il de la menace volcanique? [Mara Morariu]



> Yapou, bétail humain T.1

Shozo Numa / éd. Désordres

Allemagne, été 196X. Une jeune Allemande et son amant japonais se promènent à cheval quand un vaisseau spatial s'écrase sous leurs yeux. En aidant son occupante, ils embarquent pour le XL^e siècle et y découvrent une étrange société, dominée par les femmes. La race y détermine le rang et le quotidien repose sur la domination du Yapou, cet animal autrefois considéré à tort comme un humain de race japonaise. Matériau vivant et parfois télépathe, le Yapou est aussi bien utilisé comme bétail que comme mobilier. L'auteur détaille de manière encyclopédique la vie et les habitudes de l'Empire cosmique EHS. A la fois SF et SM, ce roman fourmillant d'idées dérange et fascine. Publié pour la première fois en 1956, il est considéré au Japon comme 'l'œuvre la plus originale de l'après-guerre'. [SR]



> CONCOURS 'Install'

Gagne un exemplaire du livre 'Install' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Picquier



> CONCOURS 'Battle Royale'

Gagne un exemplaire du livre 'Battle Royale' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Calmann-Lévy



> Patrick Honoré

Si l'on parle rarement des traducteurs, ceux-ci ont pourtant un rôle essentiel. Patrick Honoré, directeur de la collection Picquier manga et traducteur, nous présente ici sa collection et sa vision de la traduction.



Quel a été votre parcours ?

> A l'époque il n'y avait pas de section de japonais en province et du coup, je n'ai pas appris le japonais à l'université. Mais comme le Japon m'intéressait, je suis parti là-bas et j'y suis resté quatorze ans. Je suis en France depuis près de deux ans et j'ai commencé la traduction chez Picquier avec 'Dogra Magra'. A présent, je suis traducteur à plein temps et je dirige la collection manga Picquier ainsi qu'une association, 'Orbis Tertius'. Cette association est un réseau de traducteurs de japonais ayant pour objet d'apporter au lecteur des garanties de qualité et d'offrir au traducteur un certain confort au niveau des conditions de travail.

Quelle est la politique éditoriale des éditions Picquier ?

> Depuis 20 ans, notre politique est simple, il n'y a qu'une seule collection et des textes que nous aimons. Pour le manga, nous publions des textes que nous pensons de qualité et nous espérons que les lecteurs qui nous font confiance seront conquis. Nous pensons que si un texte est bon, il trouvera un public. Nous ne sommes pas vraiment concurrents d'autres éditeurs car nous n'avons pas les mêmes objectifs commerciaux.

Quel sera votre catalogue ?

> Notre but c'est plutôt de faire dans le manga d'auteur. Il existe un fond énorme d'auteurs qui ont un style personnel et des choses à dire.

Votre façon de travailler diffère-t-elle de celle des livres ?

> Il n'y a pas vraiment de différence, hormis une différence matérielle qui nous impose de faire rentrer le texte dans les bulles et de les remplir. Puis les délais sont plus courts, le travail se fait donc souvent en binôme pour avoir un résultat satisfaisant. Cela permet aussi de former des étudiants au métier. Le problème est qu'il y a dans chaque œuvre un message, et que si le travail de traduction est mal fait, un texte peut rater son public.

Comment vous êtes-vous mis au manga ?

> C'est la première chose que j'ai lue au Japon. Cela m'a ouvert les yeux sur la langue et la culture japonaise.

Que pensez-vous de ces nouveaux auteurs européens ?

> Le manga au Japon est vraiment une culture en soi. Rien n'est impossible à faire en manga. Pour les Japonais c'est un moyen d'expression adapté à ce qu'ils veulent dire. Ces nouveaux auteurs arriveront-ils à une profondeur dans leur message et arriveront-ils à croire que l'on peut tout dire en manga ?

[Jeffrey Rambintsoa]



> CONCOURS 'Des courges par milliers'

Gagne le volume 1 de 'Des courges par milliers' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Picquier

> Yves Schlirf

Pour ce Murmures spécial Japon, nous avons souhaité nous entretenir avec l'un des 'pères' de l'importation du manga, Yves Schlirf, directeur éditorial des éditions Kana chez Dargaud.



Pouvez-vous présenter votre parcours ?

> J'ai commencé il y a longtemps dans le fanzine. Mais ne sachant ni bien dessiner ni écrire des scénarios j'ai essayé de trouver ma place dans ce monde. J'ai alors tenu une librairie puis je suis rentré chez Dargaud. En étant libraire, je vendais des mangas importés et j'ai ressenti un engouement pour le manga. Ensuite, j'ai dû convaincre les éditions Dargaud de faire du manga.

Que pensez-vous des mangas coréens (manhwa) et des mangas chinois (manhua) ?

> A l'époque, nous avons essayé des auteurs coréens mais les lecteurs ne voulaient que du manga japonais. Nous avions abandonné l'idée mais Kana a toujours pour objectif d'être le reflet de l'Asie et nous nous remettons à faire du manhwa et nous prévoyons aussi d'éditer des auteurs chinois.

Quel est votre point de vue sur le nouveau courant de manga 'à l'européenne' ?

> Il est normal que les jeunes auteurs veuillent faire du manga car ils ont baigné dans cet univers. Maintenant une production en masse me semble moins pertinente car à l'exception de quelques auteurs, personne ne fait mieux que les Japonais. Par contre, je m'intéresse au mélange avec la BD franco-belge. Nous avons par exemple édité un travail de Terada comme dessinateur et Morvan comme scénariste avec un mode de narration différent.

Et que pensez-vous du marché suisse ?

> J'ai des origines suisses, j'aime la Suisse (rire). Les marchés francophones sont intéressants pour nous mais quand on regarde les ventes, on voit que le manga est encore mal implanté.

Quelle est la politique éditoriale de Kana ?

> Nous allons rester sur le shonen qui fait la force de Kana et développer un peu le shojo et le seinen. Nous allons aussi éditer de la BD d'auteur et favoriser la rencontre des styles.



Que sera selon vous l'évolution du marché face au nombre important de titres édités ?

> C'est un problème qui existe aussi sur tous les marchés. Il faudra faire attention à ne pas surproduire et s'orienter vers la qualité.

Ne pensez-vous pas qu'il s'agisse d'un phénomène de mode ?

> Avec 37 % de part de marché, le manga dépasse le phénomène de mode. Il répond sans doute mieux au public que la BD franco-belge. La raison est assez simple, le manga est une BD de proximité qui touche plus facilement le lecteur. La différence, c'est que le manga est édité pour un public alors que pour la BD franco-belge, le public est recherché après.

[Jeffrey Rambintsoa]

> CONCOURS 'Le petit monde'

Gagne le volume 1 de 'Le petit monde' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Kana



Media-Zone.TV

Magasin Spécialisé
Neuchâtel



Cinema Asiatique
Litterature Asiatique
JapAnime
Mangas
Figurines
Sabres et Katanas



valable jusqu'au 30 septembre 2006

BON

www.media-zone.tv

info@media-zone.tv

Tel +41(0)32 724 2750

Fax +41(0)32 724 2751

Media-Zone.TV - Rue de l'Ecluse 27 - 2000 Neuchâtel

(Non cumulable)

10%

Votre spécialiste
Jeux vidéo - DVD - Mangas - jeux PC

Log On Games



Rue des Chenevières 21 - 1800 VEVEY
021 922 55 66

ACTUELLEMENT AU CINÉMA

NAUSICAÄ

DE LA VALLÉE DU VENT

木々を愛で
虫と語り
風をまねく鳥の人...



LE 18 OCTOBRE AU CINÉMA



Avant LE VOYAGE DE CHIHIRO et PRINCESSE MONONOKÉ
Hayao Miyazaki avait déjà imaginé

LE CHATEAU DANS LE CIEL

www.FRENETIC.ch

LES CHEF D'ŒUVRES DE HAYAO MIYAZAKI
POUR LA PREMIÈRE FOIS SUR GRAND ÉCRAN

> Aki Shimizu

Mangaka plein de talent, Aki Shimizu nous ouvre son univers.



Pouvez-vous nous éclairer un peu sur votre parcours ?

> J'ai d'abord travaillé comme illustratrice dans un magazine de jeux vidéo appelé 'Log in'. Ensuite je me suis consacrée à la série 'Sangoku', où je devais illustrer du texte. Après, j'ai réalisé le caractère design du jeu vidéo 'Devil Force' et au même moment, j'ai été embauchée comme assistante du mangaka Okusei. On me fournissait des photos de paysages que je devais retranscrire dans un style manga. Ma véritable carrière en tant que mangaka a donc débuté avec Okusei qui m'a proposé de travailler sur l'un de ses scénarios, 'BloodSucker'. Un an après, j'ai fait la connaissance de

Kihara qui m'a proposé de faire les dessins pour 'L'escadrille des nuages'. Une fois 'L'escadrille des nuages' réalisé, j'ai fait mon premier manga original (où je suis à la fois scénariste et dessinatrice), 'Qwan'. Ensuite, j'ai été choisie par Konami pour faire 'Suikoden'.

Quelles sont vos influences ?

> Mes influences... Fujio Fujiko (l'auteur de Doreamon).

A-t-il été difficile d'adapter un jeu vidéo en manga ?

> Ce qui a été difficile, c'est surtout de rester fidèle au design, car chaque personnage possède des traits pointus et précis.

Avez-vous des méthodes de travail différentes selon qu'il s'agisse d'une œuvre personnelle ou d'une adaptation d'un jeu vidéo ?

> Par rapport au scénario, selon que je l'invente ou que je doive le suivre, le degré de liberté est différent. Sur mes méthodes de travail, quand je cherche un scénario, je trouve souvent mon inspiration dans un café ou un restaurant. Je travaille en général le matin et c'est seulement après que les assistants viennent. Je dors en général quatre heures par nuit mais en périodes de bouclage, j'ai plutôt sept heures de sommeil par semaine comme ça a été le cas pour 'Suikoden' (rire).

Avez-vous une affinité particulière avec l'heroic fantasy qui revient souvent dans vos travaux ?

> Je n'ai pas d'affinité particulière avec l'heroic fantasy, mais j'ai des difficultés à me placer à notre époque.

Quels personnages avez-vous préféré dessiner ?

> J'ai beaucoup aimé dessiner le clan Lizard dans 'Suikoden'.

Avez-vous des projets ?

> Je ne peux pas en parler pour le moment.

Appréciez-vous les conventions ou les événements comme la Japan Expo (qui a eu lieu à Paris en juillet) ?

> Je n'ai jamais réellement participé à une convention. Mais je n'aime pas trop me montrer au public au Japon.

Un mot pour nos lecteurs ?

> J'espère que la lecture de mes œuvres entraînera le désir de découvrir d'autres auteurs.

[Jeffrey Rambintsoa]



> Elemental Gerad vol.1

Mayumi Azuma
Kami

Cou est un jeune membre d'un groupe de voleurs : les Red Linx. Leur dernière acquisition est une jeune fille ressemblant à une poupée. Une fois réveillée, celle-ci demande à Cou de la laisser partir pour le Adil Garden. Mais à ce moment, un groupe nommé 'Arc Aile' intervient pour capturer la jeune fille. Cou apprend qu'en réalité, la jeune fille est une 'Adilraid' qui peut se transformer en une véritable arme. Utilisant l'élément du vent, cette 'Adilraid', appelée Ren, est l'une des armes les plus puissantes existantes. Cou décide alors d'amener coûte que coûte Ren au Adil Garden. Basé sur un modèle action/aventure, Elemental Gerad est assez classique. Il s'agit toutefois d'un manga sympathique et énergique utilisant un dessin efficace. Mais parviendra-t-il à se faire sa place ? [Jeffrey Rambintsoa]



> Reset

Tetsuya Tsutsui
Ki-On

Encore un manga de Tsutsui, un one-shot, qui explore un développement intéressant des univers virtuels. Que se passerait-il si un programmeur créait un jeu imitant si bien la réalité que ses joueurs auraient du mal à faire la différence, et que le jeu débordait sur la réalité ? Qu'il puisse servir les desseins de son créateur en tuant des gens ? Une thématique déjà abordée dans Matrix, qui trouve une expression plus modeste ici, où seul un immeuble de banlieue résidentielle est concerné. Qui a conçu le jeu ? Dans quel but l'utilise-t-il pour tuer ses joueurs ? Toujours avec ce dessin précis et épuré, Tsutsui livre un manga sympathique, qui mêle habilement virtuel et réel et sert une critique sommaire mais bien vue des gens qui se réfugient dans ces mondes virtuels et perdent le sens des réalités. [Yamine Guettari]



> Wjuliette vol.1 et 2

Emura
Pika

Voilà un nouveau shōjō, actuellement à son volume 2, développant le thème du déguisement mais sous un angle novateur. Ito est une lycéenne extrêmement masculine qui fait partie du club de théâtre. Sa vie se verra transformée lorsque Makoto, une jeune fille magnifique et talentueuse, arrive au Club. Se liant d'une profonde amitié, quelle ne sera pas la surprise de Makoto d'apprendre que malgré les apparences Ito est une femme. Cette stupéfaction est partagée puisque Ito se rendra compte par hasard que Makoto est un garçon qui a dû se déguiser en femme pour convaincre son père de ses talents de comédien. Un amour naissant les attend alors... Un shōjō franchement sympathique et léger. Le graphisme, assez fin, dessert plutôt bien la subtilité des sentiments de ce titre. Charmant ! [Jeffrey Rambintsoa]

> CONCOURS 'Suikoden III'

Gagne le volume 1 de 'Suikoden III' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à



> Dragon Ball, le shônen qui révolutionna le manga

Akira Toriyama
Glénat

Créé en 1984 et s'étalant sur 42 tomes, objet de nombreux produits dérivés, Dragon Ball est l'un des titres ayant fortement participé au développement du manga.

Pour rappeler l'histoire, Dragon Ball nous présente les aventures du jeune Sangoku. Ce jeune garçon à queue de singe a été élevé par son grand-père dans les montagnes. Il n'a jamais eu aucun contact avec l'extérieur, jusqu'au jour où la jeune Bulma vient à sa rencontre. Ingénieur de génie, Bulma a mis au point un dispositif permettant de détecter les sept boules de cristal. Selon la légende, le fait de réunir ces boules de cristal permet de faire apparaître un dragon exauçant n'importe quel vœu. Or, il s'avère que Sangoku détient par son grand-père une boule de cristal. Bulma cherche alors à la récupérer. Mais en s'apercevant que le jeune garçon dispose d'une force extraordinaire, elle décide finalement de faire équipe avec lui pour retrouver l'ensemble des boules de cristal. Cette recherche sera l'occasion pour Sangoku de mener un véritable parcours initiatique.

Sur son chemin il rencontrera bon nombre d'alliés tels que Tortue géniale (un maître en art martiaux complètement pervers), Krilin (un jeune garçon chauve qui suivra l'entraînement de l'école des tortues comme Sangoku) et beaucoup d'autres. De même, Sangoku rencontrera des ennemis sans cesse plus forts et sa quête l'amènera à parcourir l'univers pour au final devenir l'un des sauveurs de la planète terre.

Dragon Ball s'étend sur plusieurs générations (avec l'enfant de Sangoku, Sangohan et l'enfant de Sangohan) et à travers tout l'univers (de la planète terre à la planète Namek). Relevons que si la série débute sur un rythme plutôt aventure/humour, le passage à Dragon Ball Z se solde par un revirement vers le sérieux et l'action. Toutefois les thèmes principaux, à savoir le courage des personnages, l'esprit d'équipe parcourent l'ensemble de l'oeuvre.

La pluralité des personnages, le parcours initiatique d'un jeune garçon devenant adulte faisant face à de

puissants ennemis et tout un ensemble d'éléments ont su faire de Dragon Ball un univers charmant des milliers voire des millions de personnes (pour illustration, au Japon le manga a été vendu à plus de 109 millions d'exemplaires). Ainsi, au-delà du fait d'être un simple manga, Dragon Ball est une véritable légende.

Si l'on prend l'exemple du cas francophone, Dragon Ball a été, avec Akira, le premier véritable manga à succès. Adapté par la Toei en anime, ce titre retransmis par le ô combien célèbre Club Dorothée, a conquis toute une génération de téléspectateurs et a amorcé le succès du manga en Europe. Objet de nombreux produits dérivés, allant de nombreuses adaptations en jeux vidéo (de la Nintendo à la Playstation 2, on compte une trentaine d'adaptations) aux cartes à jouer, Dragon Ball, sans doute comme les Chevaliers du Zodiaque, a su apporter sa petite révolution. Pour quelle raison ? Sans doute pour les mêmes raisons qui font que le manga marche aussi bien, à savoir la proximité du personnage principal et de son auditoire. Créé pour un public d'adolescents, Dragon Ball a su trouver un personnage principal dans lequel certains ont pu se retrouver grâce à son âge et à sa confrontation à l'adversité. D'ailleurs, chaque partie



met en scène des personnages d'un âge similaire au public visé, avec en première partie le jeune Sangoku, en deuxième partie Sangohan et enfin, dans la troisième partie Sangoten. Toutefois, le succès de la série est sans doute principalement dû à son auteur, Akira Toriyama, raison pour laquelle la dernière série, Dragon Ball GT à laquelle l'auteur n'a pas réellement participé, s'est soldée par un succès beaucoup plus ténu que ses prédécesseurs (et d'ailleurs vivement critiquée pour son objet plus commercial qu'artistique). A propos d'Akira Toriyama, parlons-en !

En effet, l'univers d'Akira Toriyama est assez particulier et mérite d'être explicité. Cet auteur, né en 1955 vers Nagoya, fonde son œuvre sur un dessin assez simple mais dégagant force et énergie. Si la période à succès de Dragon Ball est plutôt basée sur un enchaînement de combats violents, pour beaucoup, le génie de Toriyama réside plutôt dans son aptitude à créer des univers burlesques. C'est ainsi qu'en 1978, cet auteur crée 'Wonder Island', un titre complètement délirant mettant en scène singes skatteurs et sorcières sur aspirateur volant. Après plusieurs œuvres ayant plus ou moins de succès, nous retrouvons cet univers déjanté avec le génial Dr Slump. Pour rappel, Dr Slump met en scène les aventures d'Arale, une petite fille robot, et de son docteur à la fois loufoque et pervers (Arale apparaît aussi dans un tome de Dragon Ball).

Cet humour sera à nouveau repris dans les premiers tomes de Dragon Ball avec des personnages hilarants comme Oloon, le cochon adepte de petites culottes, ou Tortue géniale. Puis, Akira Toriyama a montré qu'il ne savait pas que faire dans l'humour, mais aussi dans l'action la plus pure avec des combats anthologiques. Vous l'aurez compris, Akira Toriyama possédait le talent nécessaire pour que Dragon Ball s'impose par delà les frontières !

[Jeoffrey Rambintsoa]



> CONCOURS 'Dragon Ball'

Gagne les 22 volumes doubles du manga en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Glénat

> CONCOURS 'Dragon Ball'

Gagne l'intégrale en 24 DVD de la série en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à Log On Games





WaterJetMedia
Web Agency

Chambre d'Arts et Métiers 118
125.7 Chemin du Parc
CH-1203 383 81-41
info@waterjetmedia.com
www.waterjetmedia.com

WATERJETMEDIA propose à sa clientèle ses services dans le domaine de la création de site internet et d'identité visuelle.

Nous vous proposons des solutions performantes pour construire, gérer et fidéliser votre clientèle en ligne. La communication et le développement d'outils faciles à utiliser répondants à vos besoins sont notre métier.

10% de remise sur présentation de cette annonce.

characterstation
www.characterstation.com

vente
en ligne
distribution
de "toy 2 designers"
et urban
vinyle

toy
dreams!

livraison
dans le monde
entier

produits
rares et
nouveaux
régulièrement

Graphic design: www.hartidellows.ch



Venez chez nous afin d'y découvrir, le plus grand choix de BD d'Asie, Japon, Corée et Chine, pour public de tout âge.

Vous y trouverez de nombreux produits dérivés tel que CD, DVD, Art books, goodies (figurines, cartes, ...)

Notre équipe de passionnés se fera un plaisir de vous conseiller.



WWW.TANIGAMI.COM

GENEVE

LAUSANNE

Quais des Bergues 9 - 1201 Genève
Tél: 022.741.03.33 - Fax: 022.741.03.90
Lu 13h00 - 18h45 / Ma-Ve 11h00 - 18h45
Sa 11h - 17h00 / Di ZZzz...

Rue du Midi 2 - 1003 Lausanne
Tél: 021.311.58.04 - Fax: 022.311.58.25
Lu 13h30 - 18h45 / Ma-Ve 11h00 - 18h45
Sa 10h00 - 17h00 / Di ZZzz...

> Yakitate Ja-Pan!! vol.5

Takashi Hashiguchi
Delcourt

Déjà présenté sur notre site internet, ce manga très frais et original a particulièrement attiré notre attention. En effet si la base du scénario est aussi simple que classique, il défile de manière très dynamique voire haletante, et grâce à ce rythme soutenu vous serez certainement vous aussi très vite accro! Le jeune Azuma Kazuma continue son périple au sein de la grande boulangerie Pantasia et se présente au concours des meilleurs nouveaux employés. Il va devoir redoubler d'habileté et d'astuce pour rivaliser avec ses adversaires dont certains semblent très doués également. La lutte sera rude. Vous me direz 'un manga sur la cuisine, on a déjà vu' et vous n'aurez pas tort, cependant ici la parodie, l'autodérision et le rythme en font un titre vraiment très intéressant! [FruX]



> Banya vol.1

Kim Youn h
Tokbe

Dans un univers heroïc fantasy où règne un climat de guerre, Banya mène sa vie comme coursier. En échange d'une certaine somme d'argent, Banya est capable de délivrer n'importe quel message dans n'importe quelle circonstance en suivant sa devise 'rapidité, précision, sécurité'. Tout se déroule pour le mieux jusqu'au jour où un homme, retrouvé dans le désert, lui confie la tâche de transmettre un message de toute importance. Pendant que Banya part pour exécuter sa mission, quatre guerriers à la recherche de ce message prennent ses amis en otage et se lancent à sa poursuite. Sur la base d'un style graphique propre aux manhwas mais de bonne qualité, Banya séduit par son humour et son action. Malgré un scénario assez simpliste, l'auteur de High School revient donc avec un titre efficace! [Jeffrey Rambintntsoa]



> Pretty Face vol.1

Yasuhiro Kano
Tonkam

Que feriez-vous si un matin, vous deviez vous réveiller avec le visage de la femme de vos rêves? C'est ce qui est arrivé à Rando, lycéen bagarreur, à cause d'une opération chirurgicale suite à un accident. Ne pouvant savoir à quoi ressemblait le visage du brûlé, le docteur Manabé a dû s'inspirer d'une photo trouvée sur le corps. Malheureusement, il s'agissait d'une photo de l'amour caché de Rando, Rina. Depuis, Rina et sa famille le prennent pour la sœur jumelle disparue de Rina. Il s'en suit une série de scènes cocasses où notre héros devra gérer ses instincts guerriers malgré la peur que l'on découvre son secret. Si le déguisement est le lot quotidien du Shojô (mint no bokura, Hana kimi etc.), le thème est présenté avec originalité et humour dans un univers graphique agréable. [Jeffrey Rambintntsoa]



LA NOUVEAUTÉ DU MOIS

> CONCOURS 'Banya'

Gagne le volume 1 de 'Banya' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à TOKBEI



> Shaman King vol.32

Hiroyuki Takei
Kana

Cette fois ça y est, ce volume 32 est bien le dernier opus de cette série qui a réuni énormément de fans tout au long de sa parution, et même si les derniers volets semblaient perdre un peu d'intérêt ou du moins du feu sacré qui semblait habiter son auteur, nous sommes tous un peu tristes de voir une telle série s'arrêter ainsi.



Lecteur de la première heure, je dois avouer que la fin m'a déçu... ce n'est que mon avis mais il semblerait que, fatigué par les multiples histoires entrecroisées et les différents fils rouges, Takei s'est peut-être un peu perdu dans son intrigue et, fatigué de cette épuisante épreuve du Shaman Fight tirant en longueur depuis quelques volumes déjà, il aura abrégé de manière brusque ce qui devait être l'apothéose de la série... dommage.



Qu'en est-il alors de la série animée? Et bien pour tout vous dire, elle est malheureusement très mal réalisée, et on y perçoit (trop) clairement l'esprit commercial qui en transpire, tout comme les jeux vidéo dérivés qui sont de véritables navets, il faut bien l'avouer. La mainmise de FoxKids sur le titre est certainement aussi une des sources du fiasco de la série animée, puant l'anime de seconde zone avec de vieux relents de B-Daman ou Digimon, visant certainement un public plus jeune que le lectorat du manga original.



Alors comment une série avec un si bon potentiel de départ peut partir ainsi en vrille? Nous serions tentés de dire 'par fatigue' tout simplement, mais je crains que ce ne soit surtout dû à des problèmes de marketing... En voulant reproduire un schéma de succès à la Yu-Gi-Oh sur une série qui ne s'y prêtait peut-être pas vraiment, l'auteur a perdu la maîtrise de son scénario et fini par produire à la demande des effets et retournements de situations inattendus qui nuisent à l'histoire de base, allant jusqu'aux 'erreurs' de cohérence... une fois de plus, dommage.

Il faut toutefois reconnaître que si nous nous sommes laissés entraîner jusqu'à cet ultime volume, c'est que ce titre est quand même intéressant sur bien des points et que toutes ces zones d'ombres ne sauraient totalement ternir la qualité de l'idée de base de Takei. Un graphisme original et sympathique, un scénario de base 'déjà vu' mais très bien maîtrisé sur les vingt premiers volumes, des personnages charismatiques, Shaman King avait tout du digne successeur de Dragon Ball dans le style shônen ou presque. Certainement que cela est dû à la jeunesse de son auteur et qu'il saura tirer bonnes leçons de cette aventure qui l'a très vite propulsé au rang de 'mangaka renommé'. Nous attendons donc avec impatience ses prochains travaux!



[FruX]

> CONCOURS 'Shaman King'

Gagne le volume 1 de 'Shaman King' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à kana





> Burst Angel vol.3

Koichi Ohata / Studio Gonzo
Asianstar

Quatre ravissantes chasseuses de prime, Sei, Jo, Meg et Amy, lourdement armées, arpentent les rues d'un Tokyo corrompu pour faire régner la justice... La série progressant, on en apprend un peu plus sur nos héroïnes, notamment sur les personnages de Meg et Jo (avec un flash back sur leur rencontre) mais l'intrigue principale s'en trouve légèrement laissée de côté. Techniquement, cet animé, alliant 2D et 3D, est de bonne qualité (comme souvent chez le Studio Gonzo). Mais malgré ce niveau technique et même si l'action est au rendez-vous, le scénario ne convainc pas. Trop décousu, manquant de justesse, il est finalement difficile de suivre le tout. Ce titre est principalement à réserver pour les fans d'action. Dommage, le premier volume laissait présager beaucoup mieux...
[Jeoffrey Rambintntsoa]



> Ghost In The Shell Stand Alone Complex vol.1

Kenji Kamamiya / Studio IG
Beez

Voilà le retour de notre section 9 après l'affaire du Rieur. Dans un premier épisode, le premier ministre fait appel à la section 9 et lui promet de la réhabiliter si elle parvient à gérer une prise d'otage en quinze minutes, et ce, sans pertes humaines. Les quatre épisodes, sans lien apparent, sous-entendent une plus vaste affaire autour du district des réfugiés. Excellent techniquement, riche en action, avec une pointe d'humour (apportée par de sympathiques petits robots, les Tachikomas) et laissant toujours une place importante aux réflexions sur la condition humaine, la saison deux de Ghost In The Shell Stand Alone Complex s'annonce comme une réussite. Au niveau du DVD, la qualité est au rendez-vous avec des interviews et un joli livret. [Jeoffrey Rambintntsoa]



> Kiki, la petite sorcière

Hayao Miyazaki
Moviemento

Ce film de 1989 fut celui qui rendit les studios Ghibli stables financièrement. Adapté d'un roman pour enfants d'Eizo Kanado, on suit le passage de l'enfance à l'adolescence de Kiki, une sorcière de treize ans qui, comme épreuve initiatique, doit quitter son foyer pour aller vivre dans une ville inconnue. Elle part sur son balai avec son chat Jiji et va découvrir la ville, les gens 'normaux', le travail... Miyazaki réussit ici le tour de force de rendre le quotidien merveilleux et de cacher derrière un propos a priori anodin des leçons sur la vie que chacun saisira à son niveau. L'animation est fluide et les paysages de toute beauté, comme à l'accoutumée. 'Kiki' est un de ces films frais et vivifiants qui vous mettent un sourire niais à la bouche, un petit bijou mésestimé. [Yamine Guettari]



> Le château dans le ciel

Hayao Miyazaki
Moviemento

Premier film à sortir des studios Ghibli en 1986, voici un grand récit d'aventure qui contient déjà tous les thèmes chers à Miyazaki (un message pacifiste, une héroïne forte, des machines volantes, un avertissement sur les dangers de la technologie). Pazu est un jeune orphelin qui ne rêve que d'une chose: découvrir Laputa, la légendaire cité dans le ciel que son père a un jour entrevue. Un soir, il recueille Shiota, une jeune fille inconsciente descendue du ciel. Cette dernière est en possession d'un médaillon qui pourrait bien être la clé pour atteindre Laputa, médaillon convoité par une famille de pirates de l'air, et par l'armée... Cet indispensable DVD donne une seconde jeunesse à cette œuvre palpitante grâce à une belle restauration des couleurs, même si le son pêche un peu.
[Yamine Guettari]



> Le Comte de Monte-Cristo 'Gankutsuou' vol.1 et 2

Mahiro Maeda / Studio Gonzo
Kero

Le studio Gonzo a concocté une adaptation originale et mystique du chef-d'œuvre d'Alexandre Dumas. L'histoire a été transposée dans un monde futuristico-pré-révolutionnaire, où se mêlent technologie et coutumes d'antan. Edmond Dantès s'échappe de la prison d'If, après avoir été incarcéré injustement durant quatorze ans, à cause de la jalousie et l'envie de ses amis ayant fomenté un complot l'accusant de trahison. Il change son nom en Comte de Monte-Cristo et revient pour se venger... L'histoire reprend habilement les thèmes du livre en les mettant à la sauce moderne. Les coffrets DVD sont de véritables petits bijoux. Les 'livres' les composant ainsi que les livrets et annexes sont minutieusement décorés en fonction de l'histoire. Préparez vos dvdthèques! [Nick]



> Gungrave vol.1

Toshiyuki Tsuru / Madhouse Studios
Dybex

Dans un premier épisode, nous découvrons Brandon Heart, un être mi-humain mi-zombie qui protège un savant et une jeune fille de l'attaque de plusieurs monstres. Mais les épisodes suivants nous montrent que Brandon était en réalité à la base humain. Tout commence dans une petite ville où Brandon et Harry mènent un petit gang local avec Harry comme cerveau et Brandon comme nettoyeur taciturne. Brandon vit alors heureux entre son amour pour Maria et son groupe. Mais de manière assez prévisible, l'ensemble finit par mal tourner et nos deux héros doivent fuir la ville. Vitrine apparente de violence gratuite, ce titre cache une histoire bien construite, mêlant sentiment et action au milieu de personnages profonds et attachants. A s'approprier rapidement dès sa sortie! [Jeoffrey Rambintntsoa]

> CONCOURS 'Burst Angel'

Gagne les 3 premiers volumes de 'Burst Angel' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à

L'ANIME DU MOIS

> CONCOURS 'Ghost In The Shell'

Gagne le vol.1 de 'Stand Alone Comple x' en envoyant un mail à concours@murmures.info avec ton adresse. Le nombre de concours est limité à cinq par abonné pour ce numéro.

(réservé aux abonnés)

Merci à

Scénario
Man Izawa

Dessins
Yumiko Igarashi

Georgie



*La fameuse série de TF1 signée par la
dessinatrice de Candy*

GEORGIE! © 1982 by Man Izawa/Yumiko Igarashi

SORTIE HISTORIQUE DU VOLUME 1 LE 22 NOVEMBRE



ÉDITIONS TONKAM

GEORGIE! © 1982 by Man Izawa/Yumiko Igarashi

SOUND ON WATER

Festival de soutien
à Murmures Magazine

du 6 au 9 septembre 2006
sur le Bateau Genève
Musiques Électroniques Live

ALDAN LIGHT
ACTARUSS 1
OPAK
BOODAMAN
PLASTIC FANTASTIC
SUMO
DIRECT COURANT
DJ SERGIO P

Entrée: 15.-
Pass 4 jours: 45.-

www.soundonwater.ch



association
STOP SUICIDE



TRIBUNE DE GENÈVE

MURMURES
LE MAGAZINE ROMAND DE LA CULTURE & DU DIVERTISSEMENT